

dell

dentro de LA VINETA

LA REVISTA MENSUAL DEL CÓMIC • ESTUDIOS, NOTICIAS Y ENTREVISTAS • NÚMERO DOS



Ralf König
Adèle Blanc-Sec
Hellblazer
Kent Williams
Joe Kubert
Milo Manara...

**Y noticias
muy especiales**

250 Ptas.

DUDE
COMICS

MA
NA
RA

Larry Hama • Alejandro Viturtia • Rubén Panicles • Lorenzo F. Díaz
Norman Fernández • Paco I. Taibo II • Miguel Campoviejo • Javier Riva...etc.

**La
Librería Especializada
de Gijón**

ARCO IRIS

**Todos los comics nacionales y de importación
ciencia ficción + revistas especializadas + merchandising**



Carretera de la Costa, 75 - Gijón · Tel&Fax 985 33 28 20

También puedes utilizar nuestro servicio de venta por correo

SUMARIO

2 HOLA!

Las noticias más evidentes para el lector más aventajado. Un torbellino de acción y violencia. Servidas por el rey de los agentes dobles que juegan infiltrados: **Miguel Campoviejo**.

7 El Cuarto Mundo

Alejandro Viturtia, responsable de la sección Marvel de Forum, inicia sus colaboraciones con **ddlV**. El creador de la Línea Excelsior escribe desde la sala de máquinas de la edición. Atentos.

8 Kent Williams

Uno de los dibujantes *pictóricos* más interesantes, y con mayor capacidad de registros, del panorama USA ve repasada su carrera, por **Norman Fernández**.

15 Adèle y los misterios de París

Rubén Paniceres nos acerca a uno de los personajes más malhumorados de la historieta mundial. Un recorrido guiado por una de las mejores series europeas.

22 Milo a su Manara

Miguel Campoviejo persiguió, sin demasiado éxito, al dibujante italiano por el Saló de Barcelona.

23 Hellblazer

Breve guía de lectura de una de las colecciones fundamentales del nuevo cómic anglosajón. A cargo de **Norman Fernández**.

30 La retórica del enemigo

Paco I Taibo II, el creador de la novela negra latinoamericana, historiador y director de la Semana Negra de Gijón, nos ofrece, en primicia, un texto que publicará el diario parisino *Le Monde* este mes de junio, en un especial sobre la muerte de la novela-narración.

31 Ralf König

Yexus entrevistó al bestseller del cómic alemán, **König**, uno de los autores de historieta más prestigiosos, fuera y dentro del mundillo.

38 El punto de vista de un Rebelde
Larry Hama habla de héroes en su colaboración mensual para **ddlV**.

39 Joe Kubert

Aprovechando la edición española de *Fax from Sarajevo*, **Lorenzo F. Díaz** nos introduce en la carrera del clásico autor norteamericano.

45 Queremos tanto al cómic

Sección, de recomendaciones y puntos de vista; realizada por gentes sin complejos.

CONTRAPORTADA

Ricard Castells, premio a la mejor obra del año en España, ofrece, a los lectores de **ddlV**, esta bella ilustración, inédita. Para coleccionistas.

SALÓ INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA



Un momento de la presentación del nº 1 de **ddlV** en Barcelona.
En la foto Yexus, Lorenzo F. Díaz, A. de la Calle y Jorge Iván Argiz.

En este segundo número continuamos la creación de este proyecto de análisis e información que se llama *dentro de LA VIÑETA*.

Como podéis ver en el sumario, siguen añadiéndose firmas prestigiosas a nuestro elenco de colaboradores.

La idea que perseguimos es la de dar la mayor cantidad de puntos de vista sobre la historieta, y convertir **ddlV** en un foro de intercambio de opiniones y miradas, apasionadas, sobre el cómic.

Esta vez vamos de la profundamente francesa *Adèle Blanc-Sec* al americanísimo **Joe Kubert**, de la mirada descreída y británica de *Hellblazer* a la aventura plástica de **Kent Williams**.

No hemos desperdiciado la presencia en España de **Ralf König**, y nos hemos acercado a este creador que, desde la diferencia, ha sabido hablar de relaciones humanas de forma universal; justificando que con la historieta se puede contar todo, sin más limitaciones que las propias del autor.

La defensa de la historieta hecha en España seguimos enfrentándola desde la presentación, a nuestros lectores, de los trabajos que se están preparando, y que nos parecen merecedores de apoyo.

Recomendar la lectura de lo que nos ha gustado, es nuestra política editorial.

Opinamos que es mejor ganar un lector para el cómic que despellear a un colega. Algunos no lo ven así. Pobrecitos.

dentro de LA VIÑETA

Número 2. Junio, 1999
Publicación mensual
dedicada al cómic y sus
vicisitudes

EDITA

Dude Comics

DIRECCIÓN

Jorge Iván Argiz

Angel de la Calle

REDACCIÓN

Norman Fernández

Rubén Paniceres

Germán Menéndez

Lorenzo Díaz

Yexus

COLABORADORES

Larry Hama

Paco I Taibo II

Miguel Campoviejo

Alejandro Viturtia

Nino Ortea

Javier Riva

Alejandro F. de Caveda

DISEÑO&

MAQUETACIÓN

Creaciones Gráficas

PORTADA

A partir de dibujos de Milo

Manara, Ralf König, Kent

Williams, Jacques Tardi.

Sean Phillips

IMPRIME

Aleu S.A.

DISTRIBUYE

El Catálogo

CORREO

Apartado de correos 761

33400. Avilés. España

e-mail: draven@netcom.es

© para textos y dibujos: de
los autores y/o editoriales

No tenemos ánimo de lucro
pero todos vuestros donati-
vos serán bienvenidos.

Depósito Legal: DLB 17077-99

HOLA!

Por Miguel
Campoviejo

Cuando creamos esta revista nos propusimos hacer una sección que apareciese todos los meses y que se iba a llamar *Hecho en España*. Era una forma de dar un espacio para que las editoriales nos presentaran su novedad más significativa del mes en curso. Anunciando y recomendando un título de entre su producción y razonando porqué ese tebeo era interesante y merecía la pena comprarlo.

Nos pusimos en contacto con todas, o casi, las editoriales para que nos hiciesen llegar esos comentarios, en la confianza de que, ya que era publicidad gratuita, nos veríamos desbordados por los escritos. ¡Ja! sucedió que el único profesional -aparte de los de Dude comics, pero esos no cuentan, obviamente- que nos envió un meditado texto de recomendación de lectura fue **Armand Zoróa** de Norma editorial. Visto el interés demostrado por la -¿industrial?- industria del tebeo español, decidimos suprimir la sección, y como los catálogos de las distribuidoras, además de las otras revistas sobre comics, anuncian novedades mensuales sin cuento, no dejamos al lector sin información, que era nuestra principal motivación para llevar adelante dicha sección.

Pero que quede constancia de la profesionalidad de Norma y **Zoróa**.



Poco, Ricard Castells

Tras hacerse con el premio del Saló de Barcelona a la mejor obra del año, por su *Lope de Aguirre. La expiación*, **Ricard Castells** ha visto como se multiplican las ofertas para editar en España el manga *Poco*, que publicó en Japón Kodansha, y que Castells creó hace pocos años. Además de la propuesta de editorial Planeta, de la que dábamos cuenta en el número anterior de *ddlV*, ahora otra casa editora quiere editar entre nosotros esa historieta.

Sea la que sea, que lo haga pronto, por favor.

Pilar Rodríguez se estrenó como directora del Saló de Barcelona con la invitación para formar parte del jurado, que otorga los premios del Saló, a jóvenes autores y críticos que renovasen el monótono elenco de nombres habituales en este grupo de caballeros, y damas, sin piedad.

Miembros de un Jurado que, no olvidemos, otorga los premios de historieta más importantes de cuantos se convocan en España.

Una de esas nuevas incorporaciones, **Patricio Díez**, hizo doblete y, además de labores de jurado, aprovechó para presentar, en el Saló, la séptima convocatoria del *Salón del cómic de Tenerife* que él dirige, y que tendrá lugar a mediados del próximo mes de julio. Las actividades se anuncian interesantes, con talleres, exposiciones y mesas redondas en las que participarán autores nacionales. Y, además, es en Canarias.

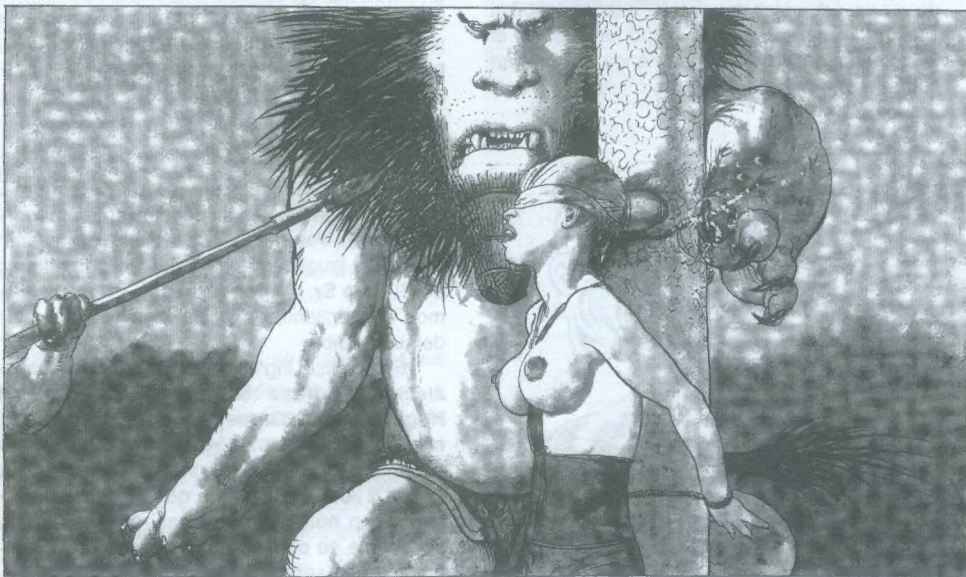
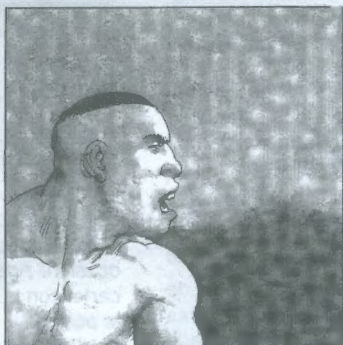
La verdad es que, si esto sigue así, pocos serán los autores de cómic, nacidos antes de los cuarenta, que verán llegar el próximo milenio. A los tristes fallecimientos de **Enric Sio**, **Jean C. Forest**, **Joe Orlando** o **Lee Falk**, ahora, desgraciadamente, hay que añadir a **Ricardo Barreiro**, el guionista argentino que, con poco más de cincuenta años, nos abandonó el mes pasado. Sus trabajos con **Solano Lopez**, **Slot Barr**, con **Juan Giménez**, **War III**, y con **Oswald** fueron las obras, de su mano, más difundidas, en el mercado español.



Mondo Vinci. J.M. Polls & J. Sempere

Algo de Laberinto. **José María Polls** y **Jordi Sempere** continúan trabajando en *Mondo Vinci*. Serie anunciada repetidas veces, por la editorial Planeta, y que el exceso de trabajo de los autores no ha permitido finalizar aún. La historia de *Mondo Vinci* nos sitúa en un mundo paralelo en que el arte, el diseño y la arquitectura son piezas fundamentales y, por tanto, los falsificadores los entes más peligrosos para el sistema. Cuando alguien empieza a cometer asesinatos serializados y rituales se busca, para detener al asesino, un personaje a su nivel: un policía con poderes muy especiales para detectar -¿oler?- falsificaciones, pero con la maldición de un esfínter poco retentivo.

Sorprendentemente dibujado, puede ser una de las mejores historietas en el mercado del próximo año, si los autores encuentran tiempo para finalizarla, naturalmente.



© Carlos Portela & Das Pastoras

Carlos Portela será uno de los guionistas jóvenes más ocupados este verano. No sólo porque va a casarse en el mes de setiembre, si no por el par de proyectos, añadidos a *Gorka*, que lleva en su carpeta. Por un lado prepara, junto al dibujante **Das Pastoras**, la historia de un grupo que posee extraños poderes en un mundo que no hubiera disgustado a **Robert**

Howard. La brillantez del dibujo **Das Pastoras** añade presencia a este trabajo, que se disputan Planeta de Agostini, para su sello Laberinto, y la editorial francesa Glenat.

Veremos quién se lleva el gato al agua, y una vez allí qué hace con él.

En rigurosa primicia, *dentro de LA VIÑETA* os ofrece una página, inédita, de esa historieta.

El otro proyecto novedoso de **Portela** está

hecho en colaboración con **Fernando Iglesias**. Ambos trabajaron juntos en *Impresiones de la Isla*, editado por Camaleón.

Hemos podido ver las primeras once páginas de *Explorer*, la novedosa historieta, que va de un explorador en tierra extraña, que unas veces es protagonista directo, y otras observador de acontecimientos relevantes, o casi. Laberinto está estudiando la propuesta. Las perspectivas: alagüeñas.

Por si alguien no se enteró todavía, los premios del Salón de Barcelona fueron para: *Lope de Aguirre. La expiación* de **Hernández Cava** y **Castells** como mejor obra española. A **Felipe Hernández Cava**, como mejor guión, por *Lope de Aguirre. La expiación*. A **Bach y Córdoba**, ex aequo, autor revelación. A *La ciudad de Cristal*, de **Karasik** y **Mazzucchelli**, mejor obra extranjera. Como *vacas mirando al tren*, fue premio al mejor fanzine. El Gran Premio del salón fue concedido a los hermanos **Miguel** y **Pedro Quesada**.

Se atendió, por Ficomic, la petición del jurado de que el próximo año haya dos categorías al premio al mejor fanzine: en la modalidad de creación y en la de estudio y análisis sobre historietas.

Una de las exposiciones de originales más esperadas del Saló era la dedicada al Club de Sangre de **Charles Burns**. El único problema ha sido que la falta de luz adecuada ha impedido ver los originales expuestos, quedándose los asistentes con las ganas de poder admirar el virtuosismo del artista norteamericano. Nos han contado que hubo quien acudió con linterna. Y no nos extraña.



Bocetos. © Charles Burns

Javier Pulido el dibujante de *Mentat* y *Hulk* llegó de su estancia en New York el domingo en que se clausuraba el Salón de Barcelona. En el stand de promoción que el Salón del cómic de Tenerife tenía instalado en el recinto, podía contemplarse una página original de **Pulido**, hecha para uno de los comics sobre la serie *Star Trek*.

La librería barcelonesa Norma ha retrasado hasta finales de año la exposición retrospectiva, inicialmente anunciada para primeros de



Enki Bilal

junio, sobre el dibujante **Enki Bilal**. La exposición venía de Milán, donde ediciones Hazard ha confeccionado un soberbio catálogo para la ocasión. Además se ha puesto a la venta un cartel con la ilustración creada, expofeso, para la portada.

Ojalá que esta exposición no sufra más aplazamientos, y que la obra de **Bilal** pueda ser vista, en vivo y en directo, en nuestro país. Y si puede ser, como estaba previsto, que venga el propio **Enki Bilal** a presentarla.

Las IV Jornadas del Cómic de Avilés continúan gestandose lentas pero seguras. Confirmada la asistencia del dibujante americano **Charles Vess** y de **Howard Porter**, estarán presentes igualmente los españoles **Max**, **Isaac del Rivero Sr.** y **Alfonso Azpiri**, estos dos últimos con brillantes exposiciones de originales de su trabajo.

El guionista inglés **Peter Milligan**, el franco-alemán **Andreas Martens** junto a **Adam Hughes** y **Ron Garney** -que nos la debe del año pasado- deben añadir su nombre al del español **Romero Badía**, autor de *Modesty Blaise* y *Axa*, en una lista que seguirá aumentando con notables sorpresas, pero de la que solamente se dan los nombres que han confirmado su presencia en Avilés al día de hoy.

Recordar, fecha de exposiciones 1 al 15 de septiembre, autores 7 al 12 del mismo mes.

Decir, como anécdota, que el Salón de Barcelona, celebrado el mes pasado, regalaba a los asistentes, en la entrada, un cuadernillo con la programación de actividades, lista de invitados... etc. Esto es lo que se ha venido haciendo en todas las ediciones de las *Jornadas de Avilés*. Mucho más interesante que realizar un carísimo catálogo que casi nadie compra.

Reconozcamos que saber dónde están las buenas ideas, y aplicarlas a lo que uno hace, es un mérito. Mérito que ha tenido el Salón de Barcelona del presente año.

Señalar que tras las ya mencionadas Jornadas de Avilés de este año, es muy probable que **Charles Vess** visite Barcelona durante un par de días. Por ello, en Norma están preparando una posible novedad para presentar en la convención avilesina, y de la que ya os hablaremos si se confirma.



B. Sienkiewicz según E. Corominas

Enrique Corominas tras su singular cómic-book *Black Eye*, editado en Laberinto, no para de trabajar en publicidad. Mientras, en USA, la revista *Heavy Metal* está publicando las historietas breves, en color, que aquí mostró la extinta revista *Cimoc*. Una buena excusa para hacerse con *Heavy Metal*, la revista americana que patrocina el tortuguero mutante **Kevin Eastman**

Felicitar a **Paco Díaz**, por su reciente nueva paternidad. Y otro tanto para **Antonio Trashorras**. Ahora si que dormiréis poco, chicos.

Otra felicitación para el bueno de **Cels Piñol**, que por fin en septiembre, pasará a ingresar la lista de hombres casados de España. Los rumores dicen que tú sales ganando **Celso** ¿es eso cierto?

Impresionados nos quedamos en la visita que, aprovechando de nuevo el Saló de Barcelona, pudimos realizar a la editorial Norma. Una fachada espectacular, unas oficinas impresionantes y un encanto de chica como es **Josefina Blaya**, sería suficiente para nuestro asombro, pero lo que más nos llamó la atención fue el hecho de que, además de ser los agentes del trabajo de autores como **Royo**, **Juan Giménez** o **Azpíri**, en Norma son también depositarios de sus originales y, para ello, tienen una cámara hermética, totalmente refrigerada y segura. ¡Impresionante!

Superman tiene, como todos sabéis a estas alturas, presencia española con los lápices de **Germán García**. Pero es que además, coincidiendo con el primer número de **Germán** en la serie, **Joe Kelly** -tal y como prometió en su estancia en las pasadas Jornadas de Avilés- ha introducido a una nueva villana española -de un pueblo del sur de Madrid, concretamente- con el nombre de la Encantadora -también en castellano en el original, por supuesto-.

Como curiosidad apuntar que se barajó en un principio el que dicho personaje fuese asturiano, y que la idea de que la mencionada villana fuese de nuestro país. Esto a **Germán** no le hacía demasiada gracia, ante el miedo de que en un futuro, cuando la dibujase otro autor, la pusiese sacando a pasear a su toro.

Además, el personaje será presentado en el próximo *Secret Origins*, en una historia que iba a ser dibujada por **Marcos Martín** y que, al final, por problemas que han impedido a **Marcos** realizarla -que esperamos comentaremos el mes que viene- todo apunta a **Unzueta** como el encargado de realizarla. Ya os tendremos al tanto.

Y como propina, aquí tenéis una de las páginas que, como prueba, realizó **Germán** para convencer a los de DC y que, al parecer, lo ha hecho. No nos extraña.



Germán García

Page 243

Semana Negra. Como os prometimos en el número

ro anterior de ddLV os contamos el proyecto definitivo que, bajo el nombre de El lado oscuro de la ciudad, este año centrará las actividades del cómic en el festival del verano gijonés.

Con la esponsorización de **Pepsi** la **SN 1999** editará diez historietas de ocho páginas cada una, que con las introducciones y presentaciones correspondientes -a cargo de estudiosos, críticos y aficionados que todos conocéis- harán un cuadernillo de doce páginas que serán regalados a ritmo de uno por día, junto al periódico **A quemarropa**, que cada jornada se pone a la venta en la **Semana Negra**. Con los ochenta originales se hará una magna exposición, que podrá ser contemplada durante los diez días que dura la **SN**. La exposición está patrocinada por la **Fundación de Cultura, Educación y UP de Gijón**.

Pepsi, en colaboración con la cadena de supermercados **Alcampo**, también regalará las historietas, con la cadencia de dos números por semana, a partir del 12 de Julio. Además, en la versión de **Pepsi-Alcampo** se darán unas bonitas tapas para encuadernar los fascículos. Para que te los den, en **Alcampo**, habrá que comprar una lata de Pepsi, o algo por el estilo.

Los autores de las historietas son:

Miguelanxo Prado: A Coruña

F. Hernández. Cava & F. del Barrio: Madrid

J. Zentner & R. Pellejero: Buenos Aires

Horacio Altuna: Los Angeles

Bill Sienkiewicz: Nueva York

Lorenzo Mattotti: Milan

Edmond Baudoin: París

Alan Moore & Oscar Zárata: Londres

Carlos Sampayo & José Muñoz: Milan

E.S. Abulí & Das Pastoras: Barcelona

La obra tendrá un prólogo de cuatro páginas a cargo de **Paco I Taibo II** y **Angel de la Calle**.

Sólo se editarán 2.500 ejemplares de cada número.

Los derechos de las obras pertenecen a los autores y de esta edición solamente se imprimirán el número de ejemplares arriba mencionado.

Gran parte de los autores estarán presentes en la **SN**, que tendrá lugar del 9 al 18 de julio. Los días íntegramente dedicados al cómic serán los 16 y 17, aunque algunos comiqueros estarán presentes durante toda la **Semana Negra**.

La presentación de la obra, para los medios de prensa nacionales, tendrá lugar el día 2 de junio en la librería **Madrid Comics**.

Dentro de la línea de la **SN** de difusión de la cultura, la obra sale gratis para el público asistente al festival, aunque hay que procurar conseguirla. y siempre estará la posibilidad de darse mucha prisa y ser los primeros en el hipermercado colaborador.

Es la primera vez que **Pepsi** cofinancia una actividad de este tipo.

Las dos caras de Martin Mystere

Recientemente la editorial estadounidense Dark Horse ha lanzado una selección de álbumes de varios personajes de la casa italiana Bonelli: Dylan Dog, Martin Mystere y Nathan Never.

Comparando los números uno con sus respectivas versiones en castellano, publicadas en su momento por Zinco o Forum, se aprecian sensibles diferencias.

Escandalosamente evidentes en el nº 1 de Martin Mystere -Martin Mystery, para los americanos- en el que se han suprimido o modificado numerosas viñetas e incluso páginas enteras.

Vamos a comparar el número uno de Dark Horse con el editado en 1982 por Zinco, que suponemos más fiel a la edición original italiana. Llamaremos V1 a la versión de Zinco y V2 a la de Dark Horse.

De mano el título de la V1, *Hombres de negro*, ha sido cambiado por *Destructores del pasado*. Probablemente para evitar coincidencia con la película de **Will Smith**, o el cómic de Marvel.

Pero la primera modificación realmente importante la encontramos un poco más adelante. En las páginas 34 y 35 de la V1 Martin y Java se hallan ocupados practicando la exploración submarina cerca de las Azores, mientras a bordo de su yate les espera, tomando el sol, una bella joven hispana llamada Cristina Marcos. En la V2 no sólo aparece en top-less... sino que su rostro y nombre han sido cambiados por el de Diana Lombard la secretaria personal, y novia, de Martin.

El siguiente cambio es consecuencia del primero. En las páginas 39 a 46 de la V1, una furiosa Diana Lombard llegaba a casa de Mystere tras ver en la prensa las fotos de su novio con la señorita Marcos. Al final de la escena, casi de pasada, Diana le arrojaba la carta de Morel, a lo que el arqueólogo apenas presta atención, ocupado en reconciliarse con la joven.

En la V2 toda la escena ha sido modificada -ocho páginas completas-; lógico ya que si la joven de viaje en las Azores con Martin es Diana ¿qué sentido tendría la discusión?. En su lugar, los personajes tienen una tranquila charla sobre la Atlantida y los misteriosos hombres de negro.

Encontramos otra alteración durante la visita del protagonista y Java al monasterio griego de Meteoron. En la V1 accedían al edificio en un rudimentario ascensor izado mediante ruedas y poleas. En la V2 ascienden por una escalera tallada en la roca.

Observamos una última modificación, en la página 74 de la V1 Martin y Java son recogidos por María Foteynos, una amiga de Morel,

que pinta allí.

Combene señalar que todas las modificaciones han sido efectuadas por el dibujante original, **G. Alessandrini**, se supone que con la colaboración de **A. Castelli**, creador del personaje. Deducimos pues, que los cambios se han hecho entre editor y autores buscando adaptar al personaje al gusto americano.

Sin embargo este Martin Mystery made in USA resulta menos interesante que el original italiano. Aunque mantiene su carácter de hombre de acción se pierden los detalles que le daban personalidad: sus despistes, el sentido del humor, sus flirteos, la tormentosa relación con Diana, etc. Resulta un personaje más plano y convencional.



Versión de editorial Zinco



Versión de Dark Horse

y como recompensa por la ayuda dejan que la chica les acompañe a Egipto. En la V2 estas viñetas han sido suprimidas, con lo que nos encontramos a la chica directamente en Egipto sin que se nos explique de dónde ha salido y

No nos digan que no hechan aquí en falta una férrea política de autores que evitase estas tropelías. Pero si son precisamente los autores los que las cometen, pues...

Alejandro F. Caveda

EL CUARTO MUNDO

E e l c u a r t o m u n d o
E e L l C c U u A a R r T t O o m M u U n N d D o O

Alejandro M. Viturtia

ENTRE MATERIALES ANDA EL JUEGO

En el pasado Saló del Còmic de Barcelona un joven me hizo una curiosa pregunta: *¿por qué no se consulta a los fans antes de sacar un nuevo lanzamiento?*. Ésta es, sin duda, una buena pregunta. Nunca está de más hacer encuestas, pero éstas tienen el problema de que nunca se está seguro de que realmente son representativas. Pero aunque lo fueran, existe otro problema: los aficionados no siempre conocen las interioridades del proceso de creación editorial, y por tanto pueden pedir cosas que sean muy difíciles, caras o sencillamente imposibles.

Se puede pedir que una colección no se cancele cuando en realidad las ventas son penosas. Se puede pedir que se publique una serie cuando el dueño de los derechos no da su autorización. Se puede pedir que una serie se publique en color cuando se han perdido los materiales de reproducción. En fin, el aficionado puede pedir, generalmente de buena fe, una serie de cosas que, en la práctica, son poco menos que imposibles.

Personalmente, he vivido el problema con la Línea Excelsior, donde estoy teniendo un grave problema con la recepción de materiales. Y es duro decirlo, pero, si se ha perdido un material de reproducción, se ha perdido. Punto.

Evidentemente existen soluciones; buscar reediciones, tebeos de otros países, etc., pero estas soluciones se acaban cuando no encuentras nada.

Los scáneres de material a color no son satisfactorios en tebeos antiguos en los que la reproducción es mala y el recolorado resulta prohibitivo y sólo resulta abordable en el caso de coediciones en las que colaboren varios países. Y, desgraciadamente, este problema de materiales no sólo se aplica a Marvel.

Como muestra, un botón. En la edición del *Príncipe Valiente*, Ediciones B realizó un gran esfuerzo para ofrecernos la obra de **Harold Foster**. Y lo hizo tan bien que, en una edición cuidada y económica, llegó a publicar hasta planchas de los años noventa, ofreciéndonos no sólo la etapa completa de Foster, sino también la de **John Cullen Murphy**. Sin embargo, muchos aficionados se quejaron amargamente del color. Increíble. El equipo de Ediciones B tuvo que trabajar con materiales penosos, dispersos y difíciles de encontrar. Pese a todo ofrecieron una edición más que digna.

Evidentemente, el aficionado puede, y debe, criticar aquello que no le guste. Al fin y al cabo es el cliente. Pero dicha crítica debe de ser siempre razonada y con un mínimo conocimiento de causa. Si no se hace así, se cae fácilmente en la especulación y se dicen cosas terribles. Algunas personas se empeñan en ver fantasmas, y el problema reside en que convencer a otros de tal manera que casi crean un *estado de opinión*. Así, cuando Dude retrasa la salida de *Supreme* o de *Kaboom* existe conspiración. Si Forum anula la salida de un tebeo está planeando una jugada sucia. ¡Por dios!

Normalmente las cosas suelen ser más sencillas y no hay que recurrir a la teoría de la conspiración para explicar desapariciones de materiales o problemas con los propietarios de los derechos.

Nick Fury, por J. Steranko



Kaboom, por J. Matsuda



Kent Williams

sangre
sudor
y
garras
GA RR AS

Por
**NORMAN
FERNÁNDEZ**

Hace ya algún tiempo comencé la realización de un artículo sobre la obra *Meltdown*, artículo que por una serie de circunstancias nunca llegó a terminarse.

En realidad, la verdadera razón que me había impulsado a la realización de aquel texto era la fascinación que me había producido el trabajo de Kent Williams.

Posteriormente, tras la aparición en nuestro mercado de otras dos obras de este dibujante, *Lobezno: Killing y Dime*, *Oscuro*, volví a retomar la idea y reescribí el texto, sin que tampoco en aquella ocasión llegara a ver la luz. Finalmente, me encuentro ante la tercera versión del texto. Parece ser que se trata de la definitiva. Veremos.

Es innegable que, como acabo de decir, la principal razón de la existencia de este texto es la atracción por el trabajo de **Kent Williams**, pero igualmente lo es que *Blood*, *Meltdown*, *Dime*, *Oscuro*, *Killing* o *Destino* ofrecen mucho más que un dibujo poco común. Antes de comenzar, quisiera hacer una pequeña reflexión general acerca de ellas. Este conjunto de obras nos sirve para constatar un hecho significativo: si nos fijamos, *Blood* es, en realidad, un claro predecesor de los posteriores trabajos de **Williams** en la línea Vertigo -y también de los de otros autores incluido, como es lógico, **Jim DeMatteis**-. La reedición, tanto de esta obra, como de la serie *Moonshadow* en esa misma línea editorial, nos indica que ya existían claros antecedentes de lo que luego sería Vertigo en Epic, la línea editorial que **Archie Goodwin** desarrolló para Marvel en los años ochenta.

BLOOD

Kent Williams nació en 1963 en New Bern, Carolina del Norte, trasladándose a Nueva York en 1980 para realizar estudios en una Escuela de arte. Alternándolas con sus estudios, consiguió publicar ya algunas historias cortas en Epic o Heavy Metal. Su colega **John Jay Muth**, le pidió entonces que le echase una mano con el trabajo que estaba realizando, y así fue como dibujó el sexto episodio y parte del décimo de *Moonshadow* -adaptando su estilo al de su compañero, en realidad-.

Sin embargo sería *Blood, a Tale* -1988- su primer trabajo de notoriedad en el mundo del cómic. Se trata de un producto que resulta difícil juzgar; personalmente lo considero más un experimento, un ensayo, que otra cosa. Su valía reside más es su cualidad como base para posteriores obras tanto de **Jim DeMatteis** como de **Williams**, que en su calidad como obra en sí misma. Con esto no quiero dar a entender que se trata de un producto exento de interés, incluso el balance entre logros y desaciertos se inclina claramente a favor de los primeros, pero lo que resulta indudable es que no está al mismo nivel de posteriores trabajos de ambos autores. Tampoco resulta fácil intentar explicar de qué va, así que no lo intentaré. Lo que sí está claro es que presenta un guión con muchos altibajos y, por poner un ejemplo, tras un primer episodio prácticamente incomprensible, nos encontramos con otro realmente interesante -aquel en el que el protagonista toma consciencia de su naturaleza vampírica, tras huir de la tribu que lo ha convertido-.

Pasando al dibujo, si utilizáramos cada una de las obras de **Kent Williams** como ejemplifi-



cación de sus cualidades como historietista, *Blood* representaría sin duda la originalidad. Su estilo, por más que utilice similares técnicas a las de otros autores, tiene un sello personal y poco habitual. Bien es cierto que en este caso le sucede algo similar a lo acontecido a **DeMatteis** en el guión, y así nos encontramos con un dibujante que busca nuevas soluciones, que unas veces funcionan y otras no. De todos modos, conviene destacar algunos elementos como la manera en la que plasma la huida del protagonista y su compañera a través de la tribu de vampiros o el baile ritual de éstos, ambos en el segundo episodio.

MELTDOWN

Globalmente se puede considerar a *Kaos y Lobezero: Meltdown* -1989- como un curioso collage tanto por su metodología de realización, como por el resultado final obtenido. Se trata de un tebeo poco común, pero no solo por su extraña realización gráfica, con dos dibujantes, cada uno dibujando a uno de los personajes, si no incluso por su guión. No nos encontramos ante una típica historia de *mutantes*, ni siquiera con un tebeo de superhéroes en sentido estricto;

Página de enfrente:
Stacey Wearing foul
weather Mask.
Óleo sobre tela 1997.
Arriba: portada del
nº 1 de la reedición de
Blood en Vertigo/DC,
1996.



estamos más bien frente a una mezcolanza de elementos de diverso origen: género policiaco, de superhéroes, de espías, ciencia ficción... etc. El resultado es el de una narración no del todo redonda, pero sí globalmente interesante, en la que destacan sobremanera las partes más basadas en el denominado género negro -toda la parte en la que Lobezno sigue la pista dejada por Kaos tras su desaparición-. Tal vez debido a todo esto la obra se editó bajo el sello de Epic, a diferencia de los restantes títulos mutantes. Como anécdota, cabe reseñar que entre este sello y la línea Vertigo de DC acaparan la casi totalidad de la obra, en formato de cómic, de este dibujante.

Arriba: portada del nº 3 de *Meltdown*, en la edición española de Forum.

Abajo: fragmento de historietas de dos páginas, sin título. Aparecida en el catálogo *Works exhibitions*, 1996.

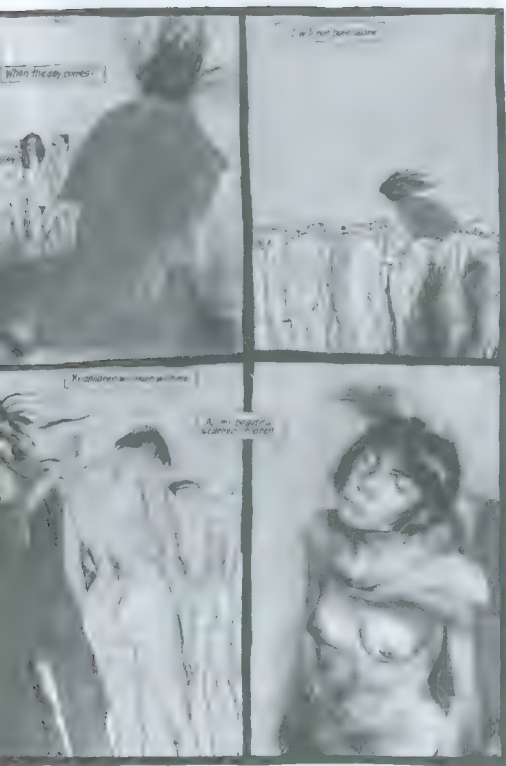


En lo que respecta al apartado gráfico, y centrándonos en la parte referida a **Kent Williams**, éste realiza en *Meltdown* un trabajo más similar al proceso habitual, dibujo-entintado-coloreado, que el llevado a cabo en *Blood* u obras posteriores. Utiliza preferentemente acuarela líquida y tintas -frente a un mayor uso de acrílicos, óleos o ceras en las otras-. Se puede decir que dibuja más que pinta o, más exactamente, que dibuja y luego pinta. *Meltdown* pone de manifiesto, sobre todo, la faceta de narrador de **Williams**. Por poner algún ejemplo podemos destacar la pelea entre Kaos y Lobezno en el tercer tomo, la secuencia en la que Lobezno destripa a un matón en el segundo o el enfrentamiento final de Logan y el general *Meltdown*. Eso sin olvidar aquella que es, sin duda, la mejor conseguida de la miniserie y que, a mi modo de ver, constituye una de las mejores narradas, si no la mejor, de las aparecidas en las obras de similar estilo: la de Lobezno en el cementerio al final de tomo primero. Hay que decir que **John Jay Muth** también realiza un buen trabajo, pero se ve ineludiblemente eclipsado por el de su compañero.

DIME, OSCURO

A mi entender, las principales cualidades de *Dime, Oscuro* -1992- derivarían de su atractivo y calidad. Evidentemente, el apartado del atractivo está sujeto a los gustos del receptor del producto, mientras que el segundo es más fácilmente contrastable. Nos encontramos con una obra de difícil clasificación, poco común, en la que se entremezclan Ángeles, Demonios, sacrificios rituales y escopetas de cañones recortados; pero además esa sucesión de elementos de fantasía, terror o género negro se realiza a través de una curiosa y funcional narración. El comienzo de la obra nos presenta un protagonista del que sólo sabemos que fue pescado flotando en el Támesis hace una temporada, arranque que también consigue *pescar* al lector, a su vez. Poco a poco, iremos conociendo los antecedentes de la historia que nos son narrados de forma también poco común: mediante una conversación con un taxista, una especie de flashback-delirio y la charla durante el encuentro del protagonista y su amigo Ricky. A partir de ahí, se va avanzando en una serie de acontecimientos en los que se ven implicados agentes sobrenaturales hasta el meritorio, y abierto, desenlace.

Pero *Dime, Oscuro* puede presentar otro nivel de lectura aparte del meramente *realista*, del que deriva buena parte del atractivo para mí, consistente en considerar la obra como una especie de *delirio febril* en el que se entremezclan fantasía y realidad de modo que ni el protagonista ni el lector pueden estar nunca *seguros* de nada -algo similar a lo que **Jerome Charyn** intentó hacer en *La mujer del mago*; o más bien se podría decir que la obra transcurre



en un estado que sería una siniestra combinación de lo que nosotros conocemos como real y lo que entendemos por fantástico. A todo ello contribuye sobremanera la atmósfera malsana, obsesiva y opresiva con la que se consigue envolver al lector.

En lo que se refiere a la labor de **Kent Williams**, *Dime*, *Oscuro* no destaca tanto el apartado narrativo de este dibujante como otros aspectos referidos a la capacidad de crear una atmósfera o de transmitir sensaciones, dejando aparte los elementos puramente estéticos: no hay que olvidar que **Williams** es un ilustrador excepcional. Utiliza para la obra generalmente tonos apagados, marrones, sepias o grises, excepto en las secuencias ocurridas en el *centro de reuniones* de la secta, en donde se desarrolla el clímax, que presentan tonos algo más luminosos. El único defecto que le pondría a la obra aparece en la secuencia que tiene lugar en un Club -comienzo del capítulo cuatro-, que está resuelta con un estilo demasiado difuso e inacabado que, si bien consigue transmitir el estado de *irrealidad* del protagonista en ese momento, no consigue transmitir esa intensidad en las miradas que le inquietan.

LOBEZNO: KILLING

"¿El hogar, Logan? No está donde está el corazón.

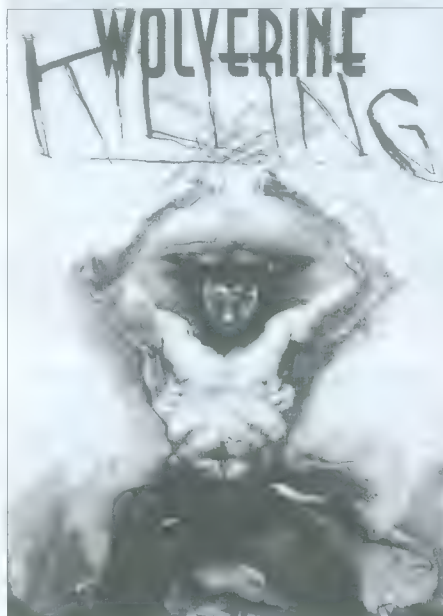
Es a donde vas cuando no tienes otro sitio al que ir."

El texto que antecede pertenece a la última

viñeta de *Lobezno: Killing* -1993- y representa una buena muestra del talento literario de **John Ney Rieber**. Talento que también se puede apreciar en *Dime*, *Oscuro* a pesar de que allí trabajase sobre un argumento urdido por **Williams** y el escritor **Karl Edward Wagner**. Aunque en ambos casos encontremos un trabajo meritorio, existe una sutil diferencia entre las dos obras debido a la distinta naturaleza de ambas. *Dime*, *Oscuro* presenta unos textos mucho más peculiares, menos usuales, que muchas veces no parecen tener con el dibujo más que una relación tangencial pero que a la vez le complementan perfectamente.

Posiblemente esto, dicho así, suene casi demencial pero acudiendo a la obra, veremos que en el fondo tiene una retorcida lógica. Lastima que debido a los problemas que plantea la traducción nos hayamos perdido los juegos de palabras que Rieber establece entre el nombre del personaje/entidad Dark, aquí traducido por Oscuro, y el sustantivo dark, oscuridad.

Killing es una obra mucho más asequible que *Dime*, *Oscuro* o *Blood* y, en algunos apartados, incluso que *Meltdown*, a pesar de ser productos aparentemente similares. El punto de partida es la obsesión claustrofóbica que la ciudad produce al protagonista, ello motivará el viaje de éste al Himalaya. Lo que éste desconoce es que ese viaje está orquestado por una pintoresca secta interesada en sus servicios como *portador de material genético de interés para futuras generaciones*. Todo ello terminará en una especie de viaje interno del protagonista que al enfrentarse al cabecilla de la secta, lo hará también consigo mismo. Puede que todo esto suene un poco pretencioso, pero **Rieber** y



Williams consiguen llevarlo a cabo con eficacia y sencillez, dentro de su dificultad; mucho mejor, en realidad, de como aquí está explicado. Existe un elemento, casi anecdótico, que me



Arriba izquierda: fragmento de página de *Tell Me Dark*. DC Comics, 1992

Arriba: portada de *Aliens: Havoc*. Dark Horse, 1997.

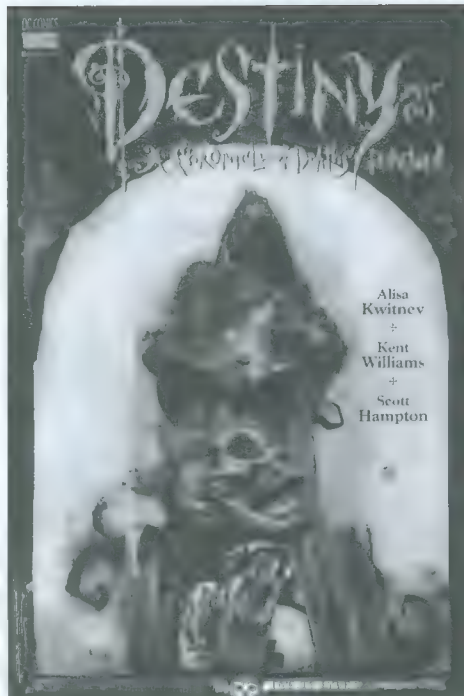
Portada *Hellblazer* nº 30. DC Comics, 1990.

Portada *The Crow* nº 2. Image, 1999.

Al lado: Portada de *Wolverine Killing*. En la edición española de Forum. 1993.

parece destacable por su originalidad y que acontece durante el enfrentamiento final, se trata del método que el enemigo del protagonista utiliza para intentar eliminarle mediante la propia esencia de éste.

Desde el punto de vista gráfico, **Killing** nos serviría para destacar el aspecto expresivo del trabajo de **Kent Williams**. Se trata de la obra en la que utiliza una técnica más convencional, y en la que ni siquiera se encarga del coloreado -que, por cierto, realiza su mujer-. Ese dominio de la expresividad ya era un factor destacable, por ejemplo, en *Meltdown*, verificable allí acudiendo, entre otras, a la composición que realiza de Lobezno enloquecido al final del tomo tres y comparándola con la de Lobezno en estado normal en la página 26 de ese mismo episodio. Sin embargo, *Meltdown* presentaba algún punto negro en ese mismo apartado, pues al igual que el propio protagonista, el dibujante parecía de pronto enloquecer y su dibujo se mostraba demasiado agresivo, forzando la expresión más de lo necesario. No sucede lo mismo en *Killing*, donde la plasmación del protagonista es más constante y consistente, aunque aquí se parte ya de mano de una composi-



DESTINO

La aparición de *Destino: Crónica de unas muertes anunciadas* -1997- terminó con el mayor paréntesis en la producción de **Kent Williams**. Paréntesis durante el cual su nombre se barajó para diversos proyectos, como *Sandman* *Midnight Theatre* o *Witchcraft*. Curiosamente, casi siempre fue el danés **Teddy Kristiansen** quien finalmente realizó el trabajo; tal vez porque se trata de un historietista que esta teniendo una evolución cercana a la del protagonista de este texto. Volviendo a *Destino*, podemos decir que estamos ante uno de las mejores obras de la producción reciente de Vertigo. **Williams** ha caracterizado su carrera por trabajar con grandes guionistas, **DeMatteis** y **Ney Rieber** los son, y **Alisa Kwitney** lleva camino de serlo; de hecho, si todavía no lo es, se debe a que ocupa la mayor parte de su tiempo en la labor de editora, en la que representa uno de los pilares de la línea Vertigo. *Destino* nos descubre a una guionista que realiza un trabajo inteligente y elegante, que sabe impregnar de una fuerte carga intelectual la obra sin resultar pedante y que además es una notable escritora de textos.

El trabajo de **Kent Williams** en *Destino*, que desgraciadamente se restringe a poco más de una docena de páginas por número, no presenta demasiadas variaciones frente a sus anteriores obras. Si acaso, aplica unos colores un poco más vivos de lo habitual y disminuye el grosor del trazo, haciendo que éste prevalezca sobre los sombreados, que realiza directamente con el color. *Destino* nos sirve, sobre todo, como muestrario de su estilo como historietista; sus páginas representan el expresionismo aplicado a la historieta. Soy consciente que uno debe ser cuidadoso cuando aplica palabras ter-



ción menos realista con una ligera -y atractiva- esperpentización del personaje. De hecho me atrevería a decir que esta versión de Lobezno es, junto a la de **Frank Miller**, la más brillante y enloquecida que conozco.

Arriba: portada
Destiny nº 2
Vertigo/DC, 1998
Abajo: página de
Where is it?
Publicada en A1 nº 3.
Epic y Atomeka press,
1992



minadas en -ismo a un tebeo, pero no por ello deja de ser un hecho que **Williams** comparte con esa tendencia artística la forma de entender su trabajo. Con esto no me refiero solamente a que se apliquen determinadas técnicas, de determinada manera, si no a lo que se hace con ellas; al sentimiento con que se aplica el trazo y al que ese mismo trazo consigue transmitir al lector. Por decirlo de forma breve, **Kent Williams** sería algo así como el **George Grosz** de los cómics.

El otro trabajo a destacar sería su aportación al **Batman: Black & White** -1996-. Su excepcionalidad deriva del hecho de que el guión venga firmado en solitario por **Williams**, algo muy poco habitual a pesar de ser éste un dibujante que suele colaborar, en mayor o menor medida, en la parte escrita de todas sus obras. No debe resultar por tanto demasiado

Arriba: viñeta de *Dead Boys Eyes*. En *Batman B&W* n° 2.

Vertigo/DC, 1996

Abajo: boceto en *Drawings & Monotypes*.

Tundra. 1991

RUEGOS Y PREGUNTAS

Restan todavía algunos trabajos puntuales que podríamos reseñar, un pequeño número de historias cortas como la que realizó para la edición americana de la revista *A1* -1992-: una historia escrita con **John Ney Rieber**, muy en la línea de los productos de Vertigo, y que cuenta el retorno a los fantasmas de una casa abandonada a través de las estampas de ésta. Mención especial merecen dos trabajos, el primero sería el de la serie *Sandman* que realizó con **Neil Gaiman**. *Miedo a caer* -1993-, se trata de una historia que tiene un especial significado para el que suscribe estas líneas: su docena escasa de páginas me sirvieron, aparte de como ratificación de la calidad de **Williams** como dibujante -algo que en realidad no era necesario-, para despejar cualquier tipo de duda que pudiera tener sobre la calidad de **Neil Gaiman** como guionista. El breve encuentro de un escritor en crisis y *el Señor del Sueño* ejemplifica lo que significa el término poético -si es que tiene algún significado aparte del definitorio de un género literario- referido a una historieta.





sorprendente que lleve a cabo un trabajo cercano al de sus colaboradores habituales, en especial al de su vecino **John Ney Rieber**. Otro aspecto a destacar es el que se trate de uno de sus escasos trabajos que no realiza en color, y precisamente ese blanco y negro del título de la obra es lo que nos permite vislumbrar con mayor nitidez ese talante expresionista del trazo del que hablábamos.

Además de todo esto, tendríamos una faceta esporádica como entintador, en la que podemos encontrarnos desde episodios de la Patrulla X, a un tebeo sobre Prince, pasando por la historia de *The Minx* del segundo Winter Edge, en la que suele dejar su sello personal. Actualmente, y en formato de historieta, está preparando una Novela Gráfica para Vertigo, de la que solo se sabe que se llamará *Kokoro*. **Kent Williams** es un autor ciertamente atípico, capaz de ser laureado con un premio Yellow Kid en el Salón de LUCCA de 1990 y, por otro lado, realizar un tebeo de Lobezno sin que los fans de los Mutantes quieran crucificarlo por ello. En la actualidad, reside en Chapel Hill, North Carolina, y está casado con una de las más importantes coloristas del cómic norteamericano, **Sherilyn Van Valkenburgh**.

Existe además otra faceta de **Kent Williams**, aparte del cómic, en la que destaca su trabajo: la de ilustrador y pintor en las que

goza de tanto o más prestigio que en el mundo de la historieta -posee tres medallas de la Sociedad Norteamericana de Ilustradores-. Ha realizado numerosas exposiciones, tanto en solitario como acompañado de otros artistas, y sus cuadros gozan de una alta cotización. Fruto de esta labor publicó, aparte de diversos catálogos, el libro *Drawings & Monotypes* -1991- que recoge bocetos, lápices y estudios previos de varios de sus trabajos. Lo cierto es que, si bien hemos tenido bastante suerte en lo que se refiere a la edición en castellano de sus trabajos en formato de cómic, todavía no hemos podido disfrutar de una exposición de su trabajo pictórico en este trozo de la península ibérica. Ojalá alguien se anime y consiga acercarnos algo del talento de este artista, ineludible punto de referencia del arte de este fin de siglo.



Arriba: ilustración para un relato de Lawrence Block. Aparecido en la revista PlayBoy.
En frente: fotografía de Kent Williams

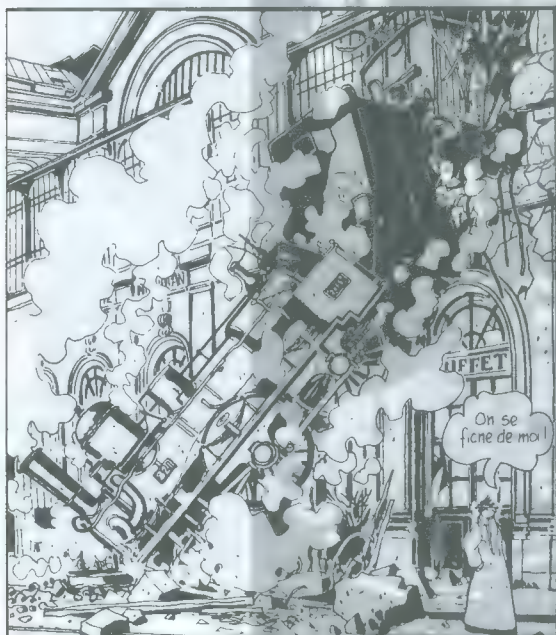
Adèle

y los misterios de PARIS

A menudo se ha calificado a **Jacques Tardi** como un directo heredero de las grandes figuras de la línea clara franco belga: **Hergé**, **Edgar P. Jacobs**.

Sin embargo, el dibujante y guionista francés, nacido en 1946, es poseedor de un mundo propio, ácido, crítico y surreal, que se distancia del amable humanismo de Tintín o del anticuado, aunque encantador, conservadurismo de *Blake y Mortimer*.

Buena prueba de esto que afirmamos es su serie *Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-sec*.



La saga se inicia en 1976 con del álbum *Adèle y la bestia*. Desde entonces, hasta la actualidad, la editorial Casterman ha publicado siete títulos más: *El demonio de la torre Eiffel* -1976-; *El sabio loco* -1977-; *Momias enloquecidas* -1978-; *El secreto de la sala-mandra* -1981-; *El ahogado de dos cabezas* -1985-; *Todos monstruos* -1994-; y *El misterio de las profundidades* -1998-. Lista a la que podríamos añadir el álbum paralelo, *Adiós Brindavoine*, en su versión ampliada de 1979, puesto que su personaje principal se integra plenamente en la colección a partir del quinto episodio.

En el que podríamos estimar como el primer ciclo de la serie, compuesto por las cuatro entregas iniciales, se va perfilando su protagonista. Adèle Blanc-Sec es

detectivesco con la fantaciencia y el horror gótico, en un registro deudor de la tradición del folletín francés, representado por autores como **Ponson du Terrail**, **Maurice Leblanc** o **Gaston Leroux**.

A pesar de las citadas influencias, el artista galo efectúa una estilización de los materiales folletinescos, a menudo codificados por el melodrama y la búsqueda pueril de lo maravilloso.

La historieta ofrece una visión dual, una estructura anfibológica, donde tanto personajes y situaciones como escenarios y procedimientos narrativos ostentan un doble sentido. Un aspecto manifiesto y otro, latente, oculto, de sorprendentes connotaciones.

De tal manera, que si se nos presenta una documentada reconstrucción de la época, en la que monu-

mentos y edificios emblemáticos de la ciudad luz son recreados con minucioso verismo.

Observamos desde otro ángulo como en unos espacios familiares acechan extrañas presencias y lo siniestro, según la concepción freudiana en la que lo cotidiano se nos revela como inquietante, puede irrumpir de forma inesperada.

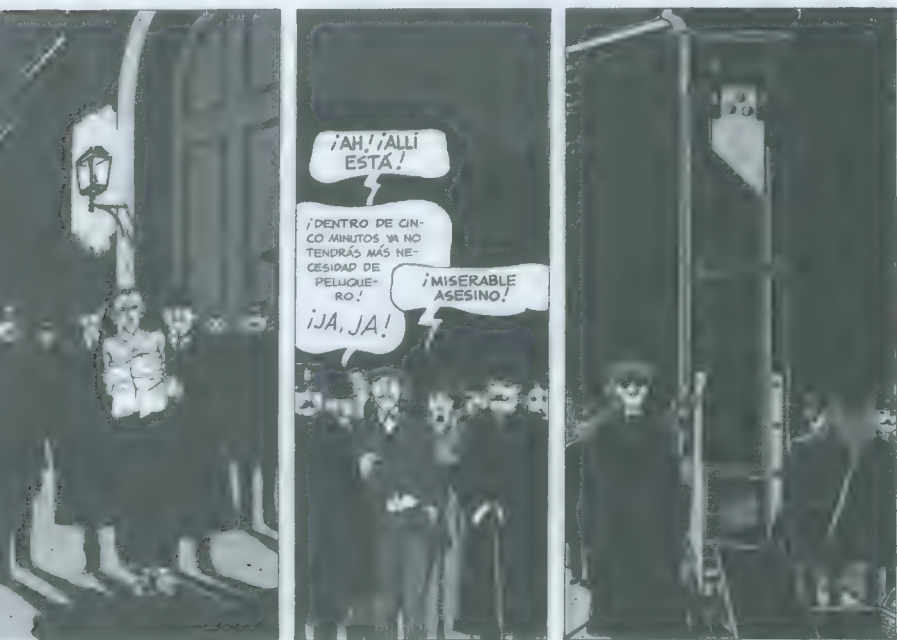
Así, las numerosas estatuas que jalonan el relato, en plazas, avenidas, museos, etc., parecen estar vigilando de soslayo a los protagonistas de la acción.

En ocasiones, cobran vida, cual convidados de piedra en el Tenorio. Tal sucede en *El sabio loco*, donde la efígie de un pro-

cer de la república se descubre como un pitecántropo, que ataca a Adèle en una medianoche invernal.

En *El demonio de la torre Eiffel*, las baldosas de Pont Neuf esconden un dédalo de pasadizos desembocantes en la guarida de la secta Pazuzu: la cual plantea infectar con la peste bubónica a la población de París. En el mismo capítulo el propio demiurgo asirio-babilónico se pasea por la cima de la creación de Monsieur Eiffel.

Al principio de *Momias enloquecidas*, un orondo burgués, de retirada de sus excesos pantagruélicos, encontrará, en sucesivas noches, los marcos de las Tullerías o el Arco del Triunfo adornados con los cuerpos de las víctimas de rituales demoníacos. Mientras que en el cementerio de Pere Lachaise se realizan sacrificios humanos en honor al señor de las moscas. Este despliegue de macabros fantasmagorías sirve de espejo deformante que refleja la verdadera faz del alegre París de la Belle Epoque.



Adèle y la bestia. J. Tardi

una joven escritora de novelas policíacas, frecuentadora de los bajos fondos, de espíritu aguerrido y notoriamente ácrata.

Ya en su primera aventura no dudará en recurrir al secuestro y al chantaje para salvar de la guillotina a un delincuente, inocente del crimen del que se le acusa. Su contexto es el París modernista, en los años precedentes a la guerra del 14, transmutado en un lugar tan mítico como la antigua Babilonia o la Bagdad que Scherezade soñó durante mil y una noches. En dicha ciudad de los prodigios Adèle vivirá todo tipo de fabulosas peripecias. Pterodáctilos homicidas; hombres de las cavernas revividos por científicos dementes con intenciones totalitarias; adoradores del demonio asirio Pazuzu; sectas satánicas; magia negra; espiritismo; momias egipcias vueltas a la vida...

Todo será posible en una obra de continuidad serial en la que las diversas tramas se entrelazan, las unas con las otras, en un bucle sin fin. Amalgamando lo

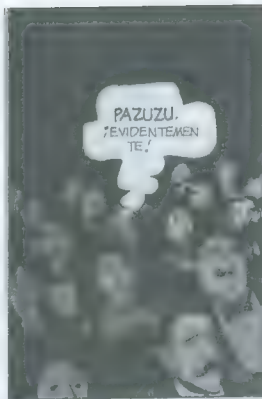
Una sociedad que debajo de su máscara dorada, igual que el monarca del cuento de **Marcel Schwob**, esconde un rostro enfermo y podrido.

Poseída de un instinto de muerte y destrucción que culminará en la I Guerra Mundial.

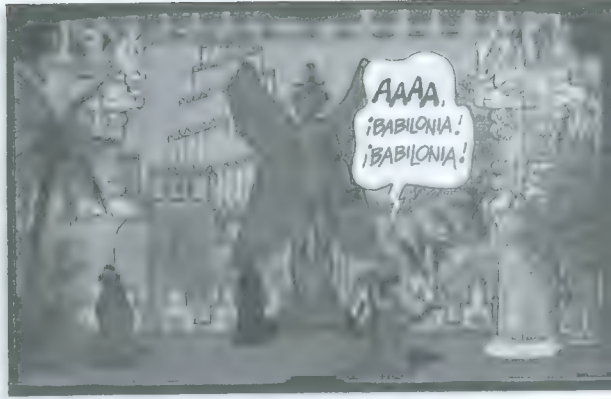
Aquella en la que los soldados franceses marchaban al frente portando una flor en el fusil, y en la que los diarios parisinos, como *Le Figaro* o *Le Echos de París*, alababan el carácter higiénico y educativo de la guerra, que lo rehace y regenera todo. Por ello no será extraño que las malévolas sociedades secretas que aparecen en la serie sean lideradas por respetables figuras como el comisario jefe, Dugomier, o una eximia diva del teatro, émulo de **Sarah Bernhardt**.

Tampoco puede sorprender que el reptil prehistórico con aficiones de serial killer, protagonista del primer título, sea controlado mentalmente por un psicótico erudito, un auténtico hombre pájaro, que proyecta en el alado saurio sus deseos reprimidos. Ni que la multitud dé rienda suelta a su obsceno apetito de sangre en la secuencia de la ejecución del condenado Ripol.

Por el contrario, jugando a este esquema ambiva-



El demonio de la torre Eiffel. J. Tardi



lente practicado por Tardi, los personajes de apariencia más amenazadora o monstruosa, suelen resultar los más civilizados y simpáticos. Este es el caso del homínido que el protonazi profesor Esperandieu reanima, de la noche de los tiempos, con intención de transformarle en el supersoldado que restaure el esplendor napoleónico.

Inteligente, pudoroso y romántico, el pitecántropo rechazará el condicionamiento pavloviano al que se le somete y perecerá frente a la catedral de Notre Dame, como un moderno Quasimodo, mientras le declara su amor a Adèle.

Destaquemos, asimismo, a la educada momia egipcia, científico nuclear para más señas, que se convierte en el virtual protector de la Blanc-Sec. Un claro



El secreto de la Salamandra. J. Tardi

homenaje a las divertidas *Conversaciones con una momia* que nos contó **Edgar Allan Poe**.

La atmósfera de ambigüedad es reforzada por un original lenguaje narrativo en el que se alternan e intercambian los distintos puntos de vista. En numerosos momentos los personajes son dibujados de espaldas, en plano subjetivo. La viñeta siguiente los visualiza, en contraplano, de frente. Esto produce el efecto de que los protagonistas parecen haber descubierto a un anónimo observador, que no es otro que el lector del cómic.

La técnica aludida, como ha constatado **Sylvain Bouyer**- en el nº 63 que la revista *Les cahiers de la bande dessinée* dedicó a **Jacques Tardi**-, pretende que reflexionemos sobre nuestra condición de voyeurs, al mirar y ser vistos. Amén de proponer una metacomunicación que nos recuerda que estamos contemplando una ficción, a la que, paradójicamente vivenciamos como si fuera real. Este binomio de distanciación/empatía se subraya en instantes como la página 35 de *Adèle y la bestia*, en la cual se recogen las incidencias de una ejecución en la guillotina. Si en la primera viñeta el acontecimiento es visto desde fuera, en un plano general del reo camino del patíbulo.

En las posteriores imágenes la mirada subjetiva del preso, encuadrando a la chusma vociferante y a la máquina mortal, y la nuestra son coincidentes, sintiéndonos en la piel del infortunado.

Con hálito postmoderno **Tardi** ejerce una ironía autoreferencial. Adèle, ente imaginario, se dedica a narrar sus extraordinarias aventuras en las novelas que escribe y, en un rasgo pirandelliano, se queja de los

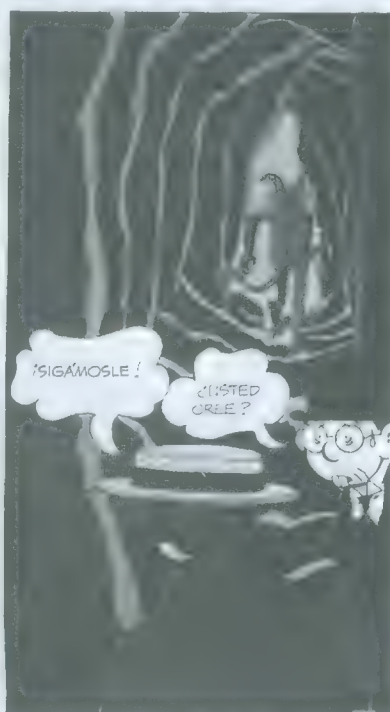
laberínticos enredos ideados por su creador: *Ya estoy harta de complejas intrigas. Me pregunto que pensarán los lectores. Exclama en Momias enloquecidas, estableciendo un diálogo con los que leemos sus hazañas.*

Por otra parte el autor no duda en reírse de sí mismo. Un jocoso texto de apoyo de *El secreto de la salamandra*, criticará la elegante ambientación del dibujo: *Basta ya de postales. O la alusión al fracaso de una novela de inspiración verniana, que no es otra que el álbum del propio Tardi, El demonio de los hielos.*

La cualidad bífrente del relato se extiende, a su vez, a la psicología de los diferentes caracteres. Adèle es un ser contradictorio. Detenta un cínico escepticismo, que se traduce en un rostro de expresión permanentemente malhumorada y despectiva, pero es capaz de gestos de humanidad -su compasión ante el pitecántropo- y generosidad -rescata a un inocente del cadalso-. El inspector Caponi, policía de acusada minusvalía cerebral -suerte de Hernández sin Fernández o viceversa-, alterna los roles del policía honesto, esbirro lameculos y marginal al otro lado de la ley.

El doctor Dieuleveult, máximo malvado de la colección y auténtico némesis de la protagonista, adoptará las diferentes personalidades de hombre de ciencia, médico altruista, villano megalómano y finalmente, secreto enamorado de Adèle.

El detective privado Simon Flagelot es audaz pero cobarde. **Tardi** rechaza, pues, el maniqueísmo simplista y nos hace meditar sobre la complejidad de la condición humana.



Momias enloquecidas. J. Tardi



En el final del cuarto título de la colección, Adèle es apuñalada mortalmente en un encuentro con sus enemigos. Criogenizada a continuación yace en un estado de animación suspendida mientras la sociedad francesa celebra con júbilo su entrada en el armagedón bélico. A partir de aquí habrá una inflexión en la serie. Los dos próximos episodios introducen otros personajes y un talante más reflexivo. En el primero del nuevo ciclo, *El secreto de la salamandra*, se recupera el carácter central de una breve serie, *Adios Brindavoine*, publicada por la revista Pilote entre 1972 y 1973.

Lucien Brindavoine es un joven fotógrafo que vive una aventura iniciática, durante los primeros años del siglo, con ecos de **Julio Verne**, **Hugo Pratt** y **Hergé**.

El tono de la historia, ingenuo y desenfadado en su obertura, dará paso a un amargo desencanto. Brindavoine pierde su inocencia y encarará un futuro deprimente: las trincheras de la I Guerra Mundial. En la historieta corta, *La flor en el fusil*, editada en 1974, el joven comprobará hasta que punto puede ser brutal e irracional el ser humano, y cuanta barbarie se esconde debajo de eso que se llama *la civilización*. Visión muy afín a la de la novela de **Celine**, *Viaje al fin de la noche*.

En 1979 una reedición en álbum de las dos historietas, incluye nuevas páginas, incorporando a un cáustico narrador, también presente en *El secreto de la*

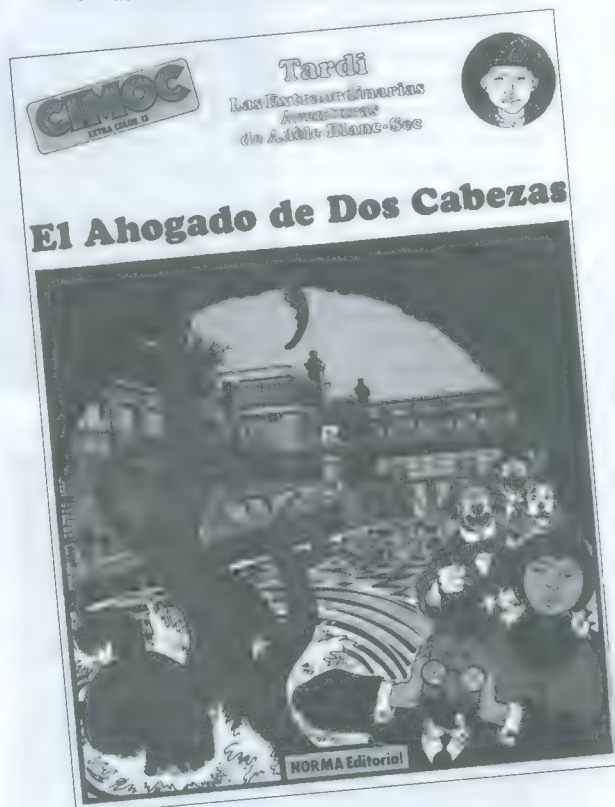
salamandra y al que podemos considerar como un trasunto de la mentalidad de **Tardi**, que permite enlazar la saga de Brindavoine con la de Adèle Blanc-Sec.

Reencontramos, al comienzo de *El secreto de la salamandra*, a Lucien Brindavoine donde lo habíamos abandonado. Sumergido en el fango de las trincheras, infligiéndose una herida para poder escapar de la insensata matanza. Será entonces cuando el numen de Adèle, la momia que conocemos de anteriores entregas hará un mágico contacto con el soldado. Proponiéndole un plan para revivir de su largo letargo a la chica.

El argumento se desarrollará sobre varios niveles. Por un lado, una impresionante diatriba contra la guerra. Véase la viñeta en la que el narrador agita una bandera francesa, tararea la Marsellesa y hace el balance de la tragedia: *Diez millones de muertos de casi todas las naciones del globo, 750.000 toneladas de carne y huesos, 13 toneladas de sesos, 47 millones y medio de litros de sangre y 46 millones de años de vida que nunca serán vividos*.

Las secuelas que dejó el conflicto en toda una generación son personificadas de manera individual en Brindavoine. Licenciado, tras amputársele un brazo, caerá en la senda de la autodestrucción.

Mientras los años finales de la contienda llevan la



carnicería a su punto más álgido, Lucien se emborracha a todas horas en busca del nirvana etílico.

Desgarradora trayectoria vital donde se combinan un ácido humor y un feroz nihilismo, que lleva al joven a escupir con desprecio: *A la mierda el ejército, a la mierda*

Francia, a la mierda los curas, a la mierda los tontos....

Apuntemos que el tema de la Gran Guerra es recurrente en la obra del artista, habiéndole dedicado numerosas historietas como *La véritable histoire du soldat inconnu* -1974-, *La guerra de las trincheras* -1990- o la reciente *La última guerra* -1997-.

El otro nudo del guión es una vasta conspiración mundial en la que los grandes poderes del crimen organizado y las finanzas aspiran a crear un nuevo orden, a caballo entre el fascismo, la Trilateral y la Cosa Nostra.

Liderados por Otto Lindenberg, que ya había aparecido en *Adios Brindavoine*, multimillonario reducido a un almacén de prótesis metálicas, los conjurados se reunirán en el Flatiron de Nueva York.

El clímax de la secuencia, aderezado por truenos y relámpagos, aúna la profecía diabólica con la más perversa voluntad de poder, en un registro que haría las delicias del **Chris Carter** de *Expediente X*.

En un delirante discurso Lindenberg diseña el mundo del mañana. Uno, en el que los ricos serán cada vez más ricos y los pobres serán cada vez más pobres. Donde la democracia será una pantalla para todo tipo de tramas negras. Y valores como la religión, la familia o el espíritu castrense, los pilares sobre los que se cimentará la tiranía.

Un panorama muy semejante al actual, vamos. Claro que el plan no llega a cumplirse, puesto que como dice el narrador: *El hombre es por naturaleza, bueno y generoso*. ¡Hmmm!

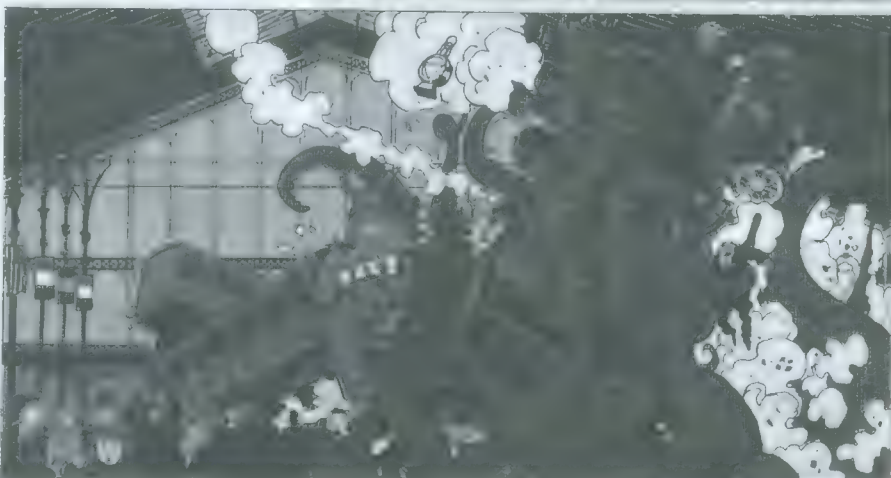
Después de múltiples incidencias, en las que tendrá un papel relevante el doctor Dieuleveult, pertinazmente obsesionado con destruir a Adèle, Lucien revive a la joven. Una bella secuencia donde la chica emerge desnuda de su frío sueño para perderse en la noche cogida del único brazo de su acompañante.

El siguiente episodio, *El ahogado de dos cabezas*, introduce también novedades.

A estas alturas **Tardi** ha efectuado numerosos trabajos paralelos a la serie. Sus colaboraciones con escritores como **Jean Patrick Manchette**, *Griffu* -1978-; **Jean Claude Forest**, *Aquí Même* -1979-; **Leo Malet**,

Niebla en el puente de Tolbiac -1982-; **Benjamin Legrand**, *Exterminador de cucarachas* -1984- han ido aportando una mayor carga crítica a su trayectoria creativa.

Ahora, Adèle, que ha estado prácticamente ausente en el anterior álbum, se encuentra como un sosías de Rip Van Winkle descubriendo los acontecimientos



El ahogado de dos cabezas. J. Tardi

que se había perdido mientras estaba hibernada.

Su asco y horror, ante el paisaje después de la batalla, es inmenso. Las ásperas conclusiones sobre el criminal sinsentido de la guerra del 14 y el estúpido salvajismo de la humanidad bordean el pesimismo existencial de un **Jean Paul Sartre**.

Al igual que el Roquentin de *La nausea*, Adèle llega al convencimiento de que el hombre es una *pasión inútil* y que, tal vez, sería mejor que *esa menuda criatura rosa, dura de mollera que evoluciona sobre la superficie de la tierra, se destruya a sí misma, para que las cucarachas puedan vivir en paz*.

El fuerte radicalismo de **Tardi** se vislumbra en la aparición de personajes de ideología anarquista y en la descripción de un atentado contra un alto cargo del ejército, apodado el carnicero de Verdún, condecorado por fusilar a cientos de soldados franceses.

Igualmente, los policías bufonescos del estilo de Caponi, son sustituidos por el comisario Laumanne,

alias el verdugo, y sus acólitos. Claros exponentes de una mentalidad represiva, que pudieran hacer una buena carrera en la Gestapo.

De forma impresionista, el álbum analiza las raíces de una Francia militarista, xenófoba y autoritaria, futuro germen del régimen de Vichy del mariscal **Pétain**. Cuyo símbolo pudiera ser ese enigmático monstruo pulposo que aparece repetidamente a lo largo de la historia, devorando todo lo que se encuentra, sin que nadie haga nada para impedirse.

Otro elemento sobresaliente es el elemento circense que incorpora. **Tardi** llegó a compartir un estudio con el ilustrador **Nicollet** allí, ambos artistas, un poco en broma, crearon tres payasos de satíricos nombres: **Arthroz**, **Glucoz** y **Potetoz**.

La idea es recuperada en *El ahogado de dos cabezas*, donde aparecen estos tres clowns amargados y chiflados. A ellos se añade todo un repertorio de freaks del Circo de Invierno. Los siameses del Cáucaso, el hombre cañón y el hombre obús, la mujer metralleta, el españolito de la Courbevoie y sus castañuelas infernales... una poética surrealista decorada con un inventivo léxico que llevó a la crítica francesa a buscar analogías con la novelística de **Georges Pérec** o **Raymond Queneau**.

Remarquemos que este título es uno de los más conseguidos en el aspecto estético. Desde la nostálgica recreación del viejo París, con sus callejuelas estrechas empedradas con grises adoquines, sus casonas erizadas de chimeneas o sus desolados suburbios, donde se consuma el anacrónico maridaje del campo y la metrópolis. Hasta su excelente entintado, con abundantes manchas negras y sombreados, siempre en armónica tensión con el coloreado de **Anne Delobel**.

Después de este magnífico díptico, **Jacques Tardi** efectuó un largo paréntesis de casi diez años, dedicando sus esfuerzos a proyectos como la adaptación de la novela de **Leo Malet**, *Calle de la estación 120*, o la lujosa edición ilustrada de *Viaje al fin de la noche*, editada por Futurópolis en 1988.

La serie será retomada en la primera mitad de los noventa con *Todos monstruos*, seguido por *El misterio de las profundidades*.

En ambas entregas encontramos un dibujo de trazo más sintético y minimalista, acentuando los rasgos caricaturescos de los personajes. Las viñetas ostentan un menor tamaño y eso reduce la exuberancia de los fondos. París es retratada como una ciudad lluviosa y oscura, cubierta por una niebla en la que acechan todo tipo de monstruos engendrados por el sueño de la razón. Dieuleveult reaparece con su tenaz manía de matar a la Blanc-Sec, luego descubriremos que su odio es en realidad amor frustrado y su corazón, literalmente, se romperá al creer que su enemiga ha muerto. ¡Ah, la pasión y sus misterios!. Además el mad doctor tiene el enloquecido proyecto de materializar con un aparato de su invención los miedos y tabúes del inconsciente. Planteamiento similar al del film americano del año 56, *Planeta Prohibido*, que permite la exhibición de un bes-

tiario de teratológicas criaturas. Para cuya visualización se solicitó la colaboración de un estelar elenco de dibujantes. Entre otros: **Pétillon**, **Mezières**, **Boucq**, **Comés**, **Bilal**, **Fred**, **Nicollet** o **Druillet**. A los que se suman los propios hijos del artista **Rachel** y **Oscar**.

Adèle, muy rejuvenecida de aspecto aunque tan peleona como de costumbre, aparece más preocupada por su carrera literaria y por el estado de sus muelas que por verse implicada en quiméricas aventuras. éstas acudirán a ella de todas formas, surgiendo nuevos antagonistas como el grotesco *dentista*, un siniestro ladrón, poseedor de dentadura de escualo y del hedor de las trincheras en su pútrido aliento. Pero el enemigo más temible no es otro que su editor, Bonnot, que intenta convertir las novelas de la escritora, en realidad los cómics de Tardi, en cuentos para niños. Acerado comentario de los últimos años de la historieta europea, sometida a los intentos de involución infantilista por parte de algunos grupos editoriales católicos.

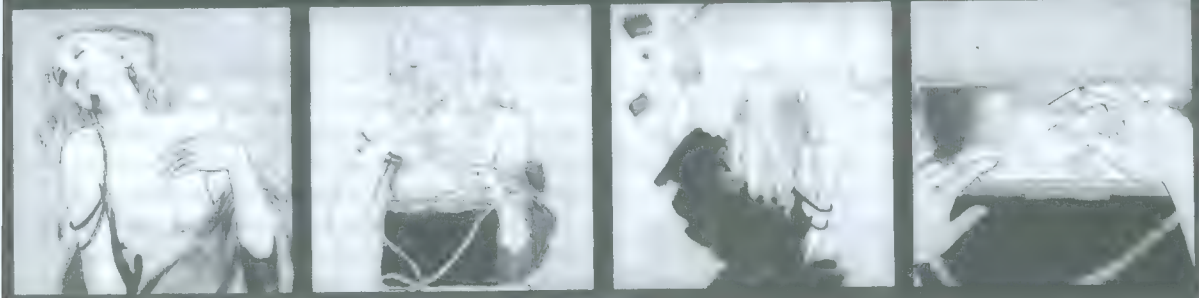
Sin perder su carga crítica el humor es más amable y la ironía menos ácida. Abundan los juegos de palabras apoyados por signos gráficos e ideogramas, creando un estilo muy en la línea de **Greg** o **Goscinnny**. Otra novedad es la incorporación de una voluminosa enmascarada- un guiño a las fondonas mujeres fatales de los seriales cinematográficos de **Louis Feuillade**- que termina revelándose como la hermana perdida de Adèle. Gran coherencia el que en una serie que nació como homenaje al folletín, se produzca la típica agnición, el reconocimiento melodramático de lazos familiares entre personajes que los ignoraban.

Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-Sec continúan su curso y se promete nueva entrega, *El laberinto infernal*.

Sólo podemos esperar que no se demore demasiado, problema endémico del cómic galo. En donde se sabe cuando empiezan las series, pero su desenlace es como la historia interminable. Y si no que se lo pregunten al señor **Jodorowsky** y su inacabable Incal.



El ahogado de dos cabezas. J. Tardi



MILO *a su* MANARA

Anunciado como uno de los grandes autores que acudirán a la edición de 1999 del Saló de Barcelona. Su estancia, durante tres de los días del evento, resultó activa en cuanto a firma de libros, pero caótica, cuanto menos, en su relación con los medios especializados y los fans.

Únicamente concedió entrevistas exclusivas a Canal 9 y a Canal+. Su presencia, el sábado 8, para un previsto coloquio con los aficionados, a las 10,30 h. de la mañana, resultó kafkiana. A las 11,45 h. el representante de este medio decidió irse a mejores tareas que esperar por un autor que aún no se había presentado.

Sin embargo, **Manara** fue atento con todos los aficionados que se acercaron a las larguísimas colas que identificaban el lugar donde el dibujante italiano firmaba, estoicamente, ejemplares de sus obras.

Apenas logramos de él unas palabras mientras caminábamos a su lado. No obstante, el interés sobre su obra hará que en cuanto sea posible el autor de *El hombre de papel* tenga una entrevista, en profundidad, en esta revista. De todas formas, no queremos privaros de lo que nos contó, a ritmo de marcha forzada, en uno de esos pasillos del Saló, abarrotados de gente que avanza cansina, como si el clima tropical se hubiese desplazado hasta la estación de Francia.

Acaba de aparecer, en el mercado español, una colección que recopilará el cuerpo de obra más importante de **Manara**, en cuidada edición en blanco y negro, a la que el pequeño formato no altera ni destroza, en la medida que lo hace con la nueva edición de las aventuras de Corto Maltese.

Veremos, pues, conviniendo en el kiosco la vieja edición de Nueva Frontera, también en blanco y negro, la edición en color de Norma y la que está empezando a aparecer, igualmente editada por la editorial catalana.

Lo último, de su trabajo actual, aparecido en español es la nueva entrega de las Aventuras de Giuseppe Bergman, titulada *Camino Oscuro*. Donde **Manara** nos lleva a hacer un recorrido por la historia de la pintura.

No conviene olvidar que **Manara** empezó, de muy joven, como ayudante del escultor español, afincado en

Italia, **Berrocal**. Quizá por ello opina que el arte, la pintura, es importante en nuestra formación, nos rodea, y no es fácil distanciarse de esa iconografía.

Personajes como **Hugo Pratt** y **Federico Fellini** se pliegan a la carrera de **Manara** de tal forma que la sonrisa con que inicia la respuesta, en cuanto escucha esos nombres, informa al oyente de las innumerables veces que ha respondido a esa pregunta.

Pero nos interesaba saber si eran ciertos los rumores de que **Fellini** escribió guiones para **Manara** -*Viaje a Tulum*, *El Viaje de G. Mastorna*- para obtener dinero y seguir financiándose películas. Fue **Fellini**, indudablemente, quien llamó a **Manara** para que trabajase con él.

Lo de **Hugo Pratt** fue diferente. **Manara** sigue tras las huellas del narrador veneciano desde finales de los sesenta. Tras mucho hablar, colaboraron en el desarrollo de un par de historias. *El Gaucho*, la segunda historieta firmada por ambos, tardó cuatro años en acabarse y parece cortada en seco, terminada, casi de cualquier forma, para poder editar el álbum. **Manara** aduce el exceso trabajo. En otra ocasión tendrá que contarnos más.

El Clic, tres historietas, una película, una serie de TV, un CD rom. Una mina. Empezó editándose en un magazine

para hombres italiano y en color. No, él no acostumbra a dar personalmente el color a sus historietas.

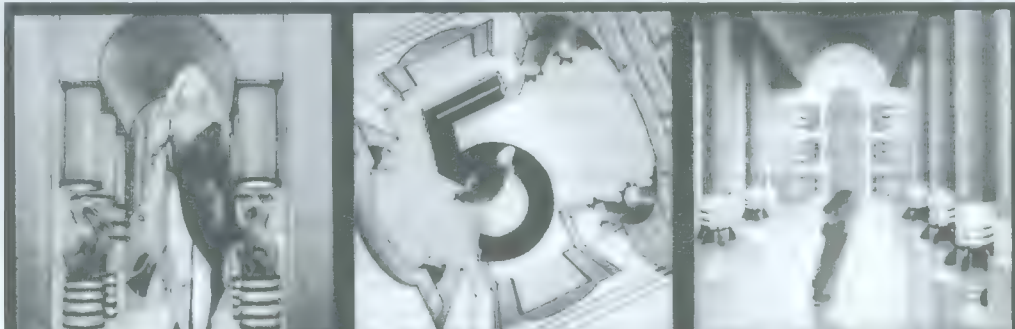
Es verdad que iba a dirigir una película pero, ya saben, los productores... el dinero.

El anuncio de Chanel nº 5, el de Caperucita y el Lobo, que pasan todas las televisiones, ha sido rodado por el director de cine francés, y exdibujante de comics, **Luc Besson**.

Besson llamó, para hacer el story board, a **Manara**. Tuve que hacerlo de hoy para mañana. En esto nunca hay tiempo. Es verdad que **Besson** es muy amable con los dibujantes que colaboran con él ¿habéis preguntado a Mezieres? Sí, asistí al rodaje del spot.

¿Qué está haciendo ahora? Firmar ejemplares y hacer dibujos ¿habéis visto la cola?

Aphrodite es un libro ilustrado, es el texto de Pierre Louys, lo han editado los Humanoides.



b r e v e g u í a d e l e c t u r a

HELLBLAZER

POR *NORMAN FERNÁNDEZ*



La vida y milagros de **John Constantine**, que se ha bautizado como Hellblazer, constituye la serie más veterana de la línea Vertigo de DC. Cabe poca duda de que, independientemente de la serie que lleve el estandarte de la línea en cada momento -primero fue Sandman y ahora parece ser Preacher-, Hellblazer es aquella que mejor se ajusta al espíritu definitorio de la misma; de hecho ya era una serie Vertigo antes de que existiese la propia línea. **Alan Moore** fue el creador de John Constantine durante su etapa ya mítica en La Cosa del Pantano allá por 1985. Dos años más tarde nacería una colección que se encuentra próxima al centenar y medio de episodios.

JAMIE DELANO

Jamie Delano y **John Ridgway** fueron los autores seleccionados por Karen Berger para dar vida a la colección sobre la vida y milagros de **John Constantine**. El tandem solo se mantendría durante nueve episodios en los que el protagonista recibe una trasfusión de sangre de un demonio, asiste a un nuevo triunfo electoral de **Maggie Thatcher** y desbarata los planes de los *Cruzados de la Resurrección* y del *Ejército de la Condenación*, además de joder la vida de sus amigos de una forma tan eficaz como sistemática.

Lo cierto es que este arranque de la colección se puede considerar como uno de los trabajos más importantes, aparte de por su calidad, por la influencia en posteriores obras del tebeo de finales de los ochenta. La lastima es que **John Ridgway** no se encontraba a gusto en la serie -a pesar de estar realizando un trabajo muy interesante, con un estilo que se adaptaba perfectamente al relato, al que además confería un ambiente propio-, debido a lo escabroso de alguna de las cosas que el guionista le pedía que dibujase. Incluso existe una secuencia de tres pági-

nas en el séptimo episodio, en la que a una mujer le iban quitando la ropa, la piel y la carne hasta dejarle solo el esqueleto, que hubo de ser dibujada por **Brett Ewins**.

Después de estos episodios, y tras un cross-over con *La Cosa del Pantano* de **Rick Veitch** -en el que Constantine se prestaba a cierto experimento de inseminación-, Delano decidió dar algunas de las claves sobre el origen del personaje contándonos lo que había pasado en Newcastle. Posteriormente embarcó al protagonista en una saga, *The fear machine*, compuesta de nueve episodios, del 14 al 22, en la que lo enfrentará a toda una conspiración internacional para el control de la humanidad -o algo parecido-.

Richard Piers Rayner y **Mark Buckingham** se sucedieron en la parte gráfica de todos estos episodios, sin que ninguno de los dos consiguiese hacer olvidar a Ridgway. Mejor suerte corrió **Ron Tiner**, el encargado de ilustrar los dos siguientes episodios, que conseguía desarrollar un trabajo que, sin ser de mayor calidad que el de sus dos predecesores, se ajustaba mejor al tipo de relatos de la serie.

Precisamente el segundo de estos episodios, el 24, nos introducía el personaje de un Serial Killer

conocido por *Family Man* que tendría gran importancia en posteriores momentos de la colección.

Los tres siguientes episodios supusieron una especie de permiso de vacaciones para Delano, encargándose **Grant Morrison** y **David Lloyd** de los dos primeros, 25 y 26, y **Neil Gaiman** y **Dave McKean** del siguiente.

El resultado no pudo ser más desigual, y así como la historia de Morrison resultó más olvidable que comprensible, Neil y Dave obsequiaron a los lectores con uno de los mejores episodios de la colección; siendo además éste uno de los mejores trabajos que ha desarrollado McKean en formato de historieta.

Tras el paréntesis, se produjo el regreso de Delano para su segunda tanda en la colección, números 28 al 40. Este retorno vino parejo al regreso del *Family Man* y a la presentación al lector del padre del protagonista, que

Abajo:
Adios, John, nos vemos en los *Funny papers* -páginas de comics de los periódicos- le dice su colega a Constantine.
En *Hellblazer* 23.
Delano & Tiner
1989. DC Comics.



era presentado y asesinado en el mismo episodio.

Entre los números 28 y 31, se desarrolló una línea argumental, en la que Constantine se las tuvo que ver con el Serial Killer y con el fantasma de su padre, que constituyó una de las partes que más aceptación tuvo entre los lectores de esta segunda etapa de Delano; etapa en la que podemos encontrar también un fill-in, episodio 32, escrito por el también inglés **Dick Foreman**. **Ron Tiner**, **Sean Phillips** y **Steve Pugh**, con una pequeña ayuda de **Dean Motter**, son los encargados de esta tanda de episodios, realizando todos ellos un buen trabajo sin que el nivel del de ninguno de ellos destaque sobre los restantes.

Mención obligada hay que hacer al episodio final de esta etapa, el 40, un número especial ilustrado por **Dave McKean** en el que Delano liberaba a Constantine de parte de su carga oscura. Incluso el propio guionista adjuntó a la copia del guión que envió a su sucesor, **Garth Ennis**, una nota en la que le decía: *Este es probablemente el Constantine sobre el que le gustaría leer a la mayoría de la gente.*

Para terminar con la aportación inicial de **Jamie Delano** al personaje tendríamos también el primer anual de la serie, editado en 1989 e ilustrado con maestría por **Bryan Talbot** que nos ofrece una reflexión sobre uno de los temas más queridos para Delano, el posicionamiento del individuo ante el Sistema, basándose para ello en el relato de la historia de **Kon-Sten-Tyn**: rey de los celtas reconvertido a Abad de la iglesia cristiana.

The Bloody Saint muestra la integración como última posibilidad de supervivencia y como una mínima oportunidad de pervertir, que no subvertir, el orden establecido.

Fuera de algunas de las innegables cualidades del trabajo de **Jamie Delano**, como son su estilo como escritor de textos o esa textura política con la que consigue envolver sus historias, su principal aportación a la serie la tendríamos en la definición del protagonista. **Delano** es el guionista que mejor ha sabido explorar a un personaje tan complejo como **John Constantine**.

Cierto es que parte de una posición ventajosa frente a los autores que le siguieron, ya que **Alan Moore** le había dejado un personaje lleno de potencial pero poco definido, y esa definición es la que **Delano** lleva a cabo con indudable maestría; de tal modo que aún hoy en día su versión es todavía la referencia principal del personaje.

GARTH ENNIS

Para cubrir la marcha de **Delano** se buscó a un joven guionista irlandés que estaba destacando por sus trabajos en el mercado británico. Lo cierto es que **Delano** tenía intención de abandonar la serie ya desde hacía varios episodios, pero hubo de esperar a que se le encontrase un sustituto adecuado. **Garth**

Ennis se incorporó en el episodio 41, y no se le ocurrió mejor cosa que hacer enfermar a Constantine de cáncer. *Dangerous Habits* constituye la tarjeta de presentación en el mercado americano del guionista con mayor proyección de este final de década.

Esta etapa de **Ennis** la podemos dividir a su vez en otras dos etapas: la primera, que abarca hasta el episodio 61, de la que se puede considerar a **Will Simpson** como el dibujante oficial pero en la que hay todo un baile de artistas invitados como **David Lloyd**, **Steve Dillon** o **Mike Barreiro**, y la segunda, que va del episodio 62 al 83, en la que el tandem encargado de la serie es el formado por **Ennis** y **Dillon** y en la que se incorpora ya el sello de Vertigo a la cubierta.

Esta primera etapa de **Ennis** -en la que existe un episodio, el 51, que cuenta con el británico **John Smith** como guionista invitado-, sirve sobre todo para ir sentando las bases de la serie, ir introduciendo nuevos personajes, y darle rodaje al guionista; pero lógi-

Abajo:
portada ilustrada por
Kent Williams
En *Hellblazer* 32.
1990. DC Comics.



camente es en la segunda donde mejores resultados se obtienen, aparte de por la continuidad estilística en el apartado gráfico, por la especial química del dúo que poco después crearía su obra capital con *Preacher*.

El *Hellblazer* que escribe **Garth Ennis** destaca sobre todo por los ambientes en los que hace mover-

se al personaje; y lo hace en los ambientes más prosaicos, en los reales y no en los fantásticos.

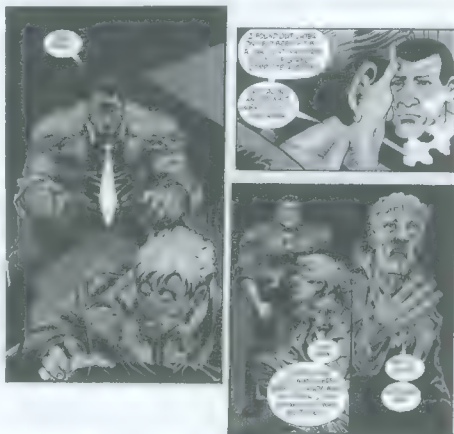
Precisamente es toda la parte referida al infierno, al triunvirato que lo rige, al Arcángel Gabriel o al rey de los vampiros donde peor funciona el trabajo del irlandés, y por contra se eleva la calidad al describir los ambientes marginales en los que hace moverse al protagonista: dicho de otro modo, el mejor trabajo de **Ennis** con Constantine lo desarrolla cuando le hace revolcarse entre la basura.

Tampoco el trabajo de **Ennis** con Constantine es especialmente destacable, pero en cambio sí que lo es, y mucho, el que realiza con la creación y descripción de su compañera sentimental. Kit es un personaje poderoso y complejo que consigue eclipsar completamente al propio protagonista de la serie. Para cualquiera que conozca *Preacher* no debería resultar ninguna sorpresa la capacidad de **Garth Ennis** de crear brillantes personajes femeninos; capacidad que por desgracia comparten muy pocos de sus compañeros de profesión.

En este sentido habría que destacar el especial *Heartland -1997-*, el único *spin-off* que ha tenido la colección, en el que se combinan, por así decirlo, todos los elementos positivos del trabajo de **Ennis** en *Hellblazer*: por un lado se trata de la historia de regreso de Kit a Belfast y de la relación con su familia, y por otro permite a sus autores **-Ennis y Dillon-** realizar una descripción, desde una óptica que combina lo político con lo cotidiano, del ambiente en el que la gente debe vivir en dicha ciudad.

En cuanto al apartado gráfico de toda esta etapa, habría que decir que el baile de dibujantes habido al principio de la misma no la favoreció en demasía, además **Will Simpson** nunca terminó de sentirse contento en la serie, a pesar de que realizó un trabajo más que digno. Posteriormente **Steve Dillon** sim-

plemente demostró que es uno de los narradores en formato de historieta más importantes de este final de década, aunque parece ser que el gran público no se enteraría hasta la aparición de *Preacher*. Un último inciso habría que dedicarlo al trabajo de **Glenn Fabry** en las portadas.



Seguramente su aportación actual a *Preacher* está teniendo un eco mayor entre el público debido al éxito de la serie, pero ya en *Hellblazer* demostraba con creces su dominio de la técnica y, sobre todo, su filosofía de lo que debe significar una portada: algo que más allá de un dibujo mejor o peor contenga o transmita un concepto.

Por otro lado, *Hellblazer* es una colección que siempre ha cuidado mucho el apartado de las portadas, y ya la etapa de **Delano** había sido cubierta por dos profesionales del prestigio de **Dave McKean** y **Kent Williams**; e incluso se puede decir que en el caso del primero nos encontramos con su mejor trabajo como portadista.

EDDIE CAMPBELL

Tras el final de la etapa de **Ennis y Dillon**, **Jamie Delano** regresó para realizar un solo episodio, el 84, que nos explica el origen de la curiosa relación entre el protagonista y su amigo Chas Chandler -o algo parecido-. Dicho episodio marca también la llegada de **Sean Phillips** como nuevo dibujante y portadista; labores que mantendría hasta el número 120 la primera y 128 la segunda. La siguiente línea argumental, episodios 85 al 88, presenta como nuevo guionista a **Eddie Campbell**, creador de series como *Alec* y *Bacchus* y dibujante de *From Hell*. Lo cierto es que la aportación del australiano es más que nada una anécdota en una serie en la que los guionistas suelen quedarse casi cuarenta números cada uno.

La saga ofrece a una serie de singulares fantasmas, por un lado, y a los miembros de la Iglesia de la Realidad Virtual por otro, empeñados todos ellos en que el protagonista les haga no se que recados; el problema comienza porque a Constantine no parece que le enrolle mucho el tema.

Arriba derecha:
Constantine mantiene una pequeña disparidad de criterios con un capo de la mafia.
En *Hellblazer* 130.
Ennis & Higgins, 1998. DC Comics.
Abajo izquierda:
Constantine con un pequeño problema en la yugular.
En *Hellblazer* 86.
Campbell & Phillips, 1995. DC Comics.



Mi Hellblazer sólo duró cuatro episodios. No parece que pueda escribir comics para grandes compañías más allá de eso. Cuatro parece ser mi umbral de agonía. En DC pensaron que mi mejor idea fue la de dejar la colección a otro quionista.

Las afirmaciones del propio **Eddie Campbell** en el correo del número 17 de su Bacchus son meridianas sobre lo que representó su paso por la colección. Parece ser que las relaciones laborales no resultaban satisfactorias para ninguna de las partes; hecho éste que no trascendió en ninguna merma de calidad en el resultado final.

Es una lastima que **Eddie Campbell** mantenga ese criterio de procurar no trabajar con creaciones ajenas ya que, por lo visto en estos episodios y lo que está demostrando con su Bacchus, se trataba de uno de los autores que mejor y más personal partido podría haberle sacado a la colección, a tenor de sus cualidades como narrador y su capacidad como creador.

PAUL JENKINS

Más suerte tuvo, al menos cuantitativamente, el siguiente guionista, el inglés **Paul Jenkins**, que se mantuvo en la serie entre los números 89 y 128. Como ya mencionamos, **Sean Phillips** sería el ilustrador de esta etapa hasta el episodio 120, con sustituciones esporádicas por parte de **Pat McEown**, **Al Davison**, **Charles Adlard** o **Warren Pleece**, siendo precisamente este último el que posteriormente se ocuparía de los ocho episodios finales de Jenkins.

Durante todos estos episodios podemos encontrarnos a Constantine compartiendo cartel con reencarnaciones de Arturo o Merlin, enfrentándose a los fantasmas de los refugiados de la guerra de los Balcanes, compartiendo el calor de una hoguera con El Jefe o manteniendo su particular *entrevista con el Diablo*, entre otras andanzas.

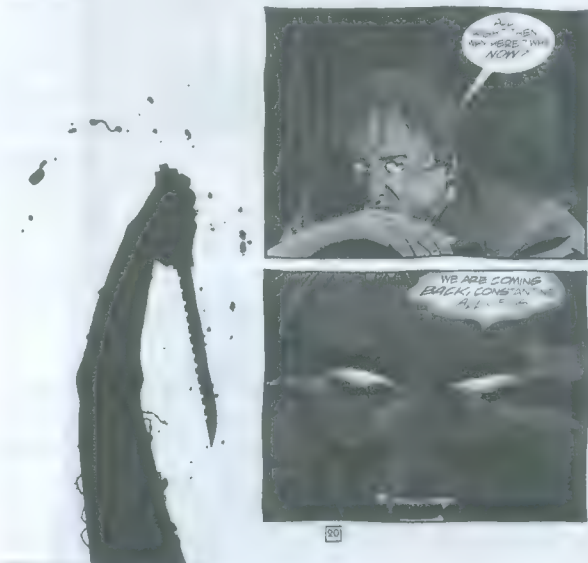
Mención especial merece el número conmemorativo de los diez años de la colección, el 120, en el que **Jenkins y Phillips** realizan su particular homenaje al personaje y a los principales autores que lo han tratado.

Precisamente el tratamiento del protagonista es el elemento menos atractivo de esta etapa: **Jenkins** elimina definitivamente la parte oscura de Constanťine, convirtiéndole más en testigo de una serie de fenómenos poco habituales que en desencadenante o catalizador de nada.

Le rodea de un grupo de personajes pintorescos, incluida una compañera sentimental estable, pero no le lleva más allá de ahí. Es decir, modifica algunos de los elementos definitorios del personaje para nada, sin que eso persiga hacerle evolucionar a ningún sitio.

Por otro lado, no quisiera transmitir una visión pesimista del trabajo de **Paul Jenkins**. Debo decir que estamos ante un muy buen escritor de textos, responsable de unos diálogos con una elegante

carga de ironía y que, si bien es cierto que no mantiene el nivel de sus predecesores, hay que decir en su favor que el listón estaba demasiado alto. Basta comprobar sus trabajos en Marvel en la serie de los Inhumanos o en el Hombre Lobo -en donde, por cierto, **Leonardo Manco** estaba realizando un trabajo genial-, para comprobar que estamos ante un buen guionista.



La aportación de **Sean Phillips**, en cambio, es uno de los mejores trabajos gráficos que han aparecido en la serie. Estamos ante el autor que más episodios ha dibujado en la serie y el que, junto a **Steve Dillon**, mayor marca ha dejado en la misma.

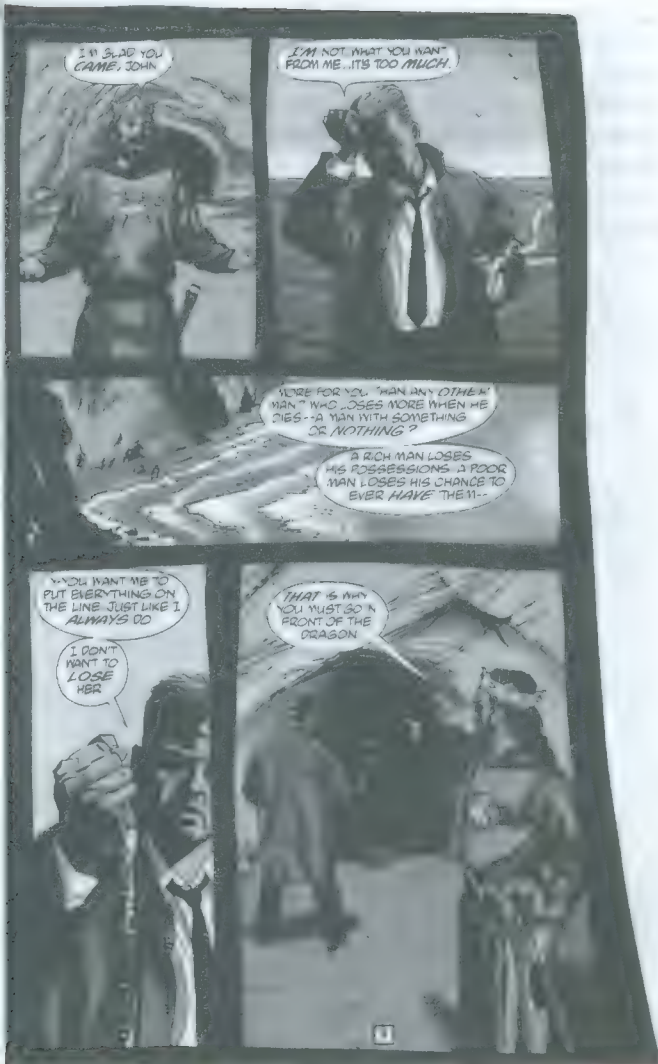
El dibujante que nos encontramos en Hellblazer es muy distinto del que se podía ver en sus trabajos primerizos en las revistas 2000AD o Crisis o en la serie limitada de Kid Eternity que realizó en colaboración con **Ann Nocenti** y su colega **Duncan Fegredo**. Incluso el dibujante de esta etapa de la colección, tampoco es el mismo que aquel que había realizado alguno de los episodios escritos por **Delano**.

El **Phillips** de ahora es un dibujante más formado, con un estilo más definido, que mantiene unas constantes como narrador, pero mucho más dinámico y atractivo.

Como portadista se revela además como un notable ilustrador. Pero sobre todo nos encontramos con un historietista que avanza a pasos agigantados en el aspecto expresivo de su trabajo, en la dirección de la labor de gente como **Kent Williams** -que, por cierto, le entinta en su historieta de *The Minx* del segundo Winter Edge-.

A esta etapa pertenecen también los dos episodios de *Hellblazer/The Books of Magic* -1997-, escritos en colaboración con **John Ney Rieber** e ilustrados por **Paul Lee**, que unen a los protagonistas de ambas series en la búsqueda de un pedazo de la infancia del primero que les llevara al infierno, o algo parecido; además de la historia, ilustrada por **Paul**

Arriba: fin de fiesta salvaje. En Hellblazer 108. Jenkins & Adlard. 1996. DC Comics.



Pope, del primer Winter Edge -1998-.

Precisamente esta historia es uno de los mejores trabajos de **Paul Jenkins** en la serie y tiene su origen en el efecto que produjo sobre el guionista la enfermedad, y posterior fallecimiento, del editor de Vertigo **Lou Stathis**.

JAMIE DELANO -de nuevo-

Pese a ser un personaje de gran atractivo, no se ha prodigado la publicación de obras fuera de colección sobre Constantine. Es cierto que existen infinidad de apariciones como invitado en otras colecciones tanto de Vertigo, Los Libros de Magia, Mobfire o Sandman, como del universo superhéroe de la editorial, Firestorm, Spectre, o Hitman: aparte, como es lógico, de visitas recurrentes a la colección que le vio nacer.

En cambio, los trabajos fuera de colección se restringen a los dos especiales, el primero de **Delano** y **Talbot** y el segundo de **Ennis** y **Dillon**, el *Hellblazer/The Books of Magic* que acabamos de

mentonar, sus aportaciones a *Vertigo Jam* o los *Winter Edge* y *The Horrorist* -en estos momentos se anuncia una miniserie sobre la juventud de Constantine en la colección *The Sandman Presents*-. The *Horrorist* -1995- representa el reencuentro entre **Jamie Delano** y **John Constantine**, tras casi cinco años en los que tan solo coincidieron en el episodio 84 de *Hellblazer*. También supone un reencuentro con **David Lloyd**, que ya había dibujado los episodios con guión de Morrison y alguno de los de **Ennis**.

El co-creador de *V de Vendetta* realiza aquí un trabajo pintado, de gran atractivo estético, con un estilo que oscila entre cierta blandura -más que nada por lo duro de la historia que se cuenta- y una perfecta adecuación a lo que se está narrando.

En lo que respecta al guión, con **Jamie Delano** regresa la sordidez; regresa el Constantine malsano y enfermizo, que un servidor estaba echando de menos. Regresa además el guionista que, junto a **Neil Gaiman**, mejores textos ha sido capaz de poner en los labios del protagonista y aquel que mejor ha sabido definirlo. The *Horrorist* es una obra muy compleja, muy brillante pero poco agradable desde el punto de vista de los sentimientos que puede generar en el lector.

Su protagonista es un ángel, una chica que resulta ser una especie de mesías invertido que no viene a redimir a nadie de sus pecados, si no a hacer más bien lo contrario: a hacer ver, de forma impresionantemente traumática, las consecuencias y causas de los comportamientos humanos, incluso de los más aparentemente inocuos.

Se trata de una obra que explora la noción del remordimiento, de la culpa, pero no precisamente desde el punto de vista de la redención cristiana. Y ya se sabe, en cuestiones de culpabilidad y remordimientos, nadie como **John Constantine**.

GARTH ENNIS -otra vez-

Son of man es la historia de cinco partes, episodios 129 al 133, con la que **Garth Ennis** regresa al personaje cuatro años más tarde de abandonarlo. Le acompaña en su retorno **Glenn Fabry** como portadista, siendo **John Higgins** el dibujante escogido en este caso -dibujante que ya había trabajado con **Ennis** en el inexplicablemente inédito *Pryde & Joy*-.

La característica que más llamó la atención de estos episodios reside en la decisión de sus autores de hacer que el protagonista hable directamente con el lector, *mirando a cámara* para ello.

Curiosamente no fue demasiado bien aceptado por algunos sectores de lectores que escribieron manifestando su desaprobación; por lo que se ve, hasta dentro de la heterodoxia hay que respetar ciertas normas.

Por lo demás, *Son of man* ofrece un buen follón entre gangsters, demonios, lesbianas deprimidas y policías corruptos -perdón por la redundancia- con

Arriba: Constantine de parte con Arturo. En *Hellblazer* 113. Jenkins & Phillips 1997. DC Comics.

Constantine y Chas en medio del cotarro: todo ello contado con la habitual mala leche del irlandés.

Pero como es norma en sus trabajos, no se queda en la superficie de un argumento más o menos interesante, provocador o disparatado, si no que además realiza su particular reflexión sobre las amistades perdidas con el paso de los años.

También **John Higgins**, en el apartado gráfico, oferta lo que se puede esperar de él; esto es, una narración correcta sin espectacularidades ni positivas ni negativas.



Los mismos parámetros sigue la historia del segundo Winter Edge que, escrita por **Ennis** e ilustrada por **Glyn Dillon**, nos ofrece una versión tabernera de la añoranza de los amigos que han quedado por el camino.

WARREN ELLIS

El episodio 134 marca el arranque de la nueva etapa de la colección en la que se incorporan **Warren Ellis** al guión y **Thimoty Bradstreet** como portadista, manteniéndose por ahora Higgins como dibujante.

Lo cierto es que **Ellis** lleva todavía poco tiempo en la serie -esperemos que se quede tanto tiempo como sus predecesores-, pero ya está empezando a marcar su estilo en ella. Aunque el que sí está marcando su estilo claramente es **Bradstreet**, que demuestra mes tras mes ser uno de los mejores ilustradores del momento actual con unas portadas cuasi-hipnoticas, que no desmerecen en calidad a las de sus predecesores.

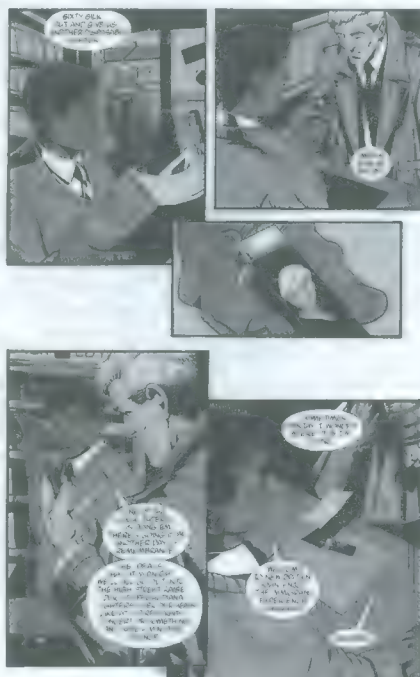
El Hellblazer de **Warren Ellis** toma como mode-

lo de referencia el de **Garth Ennis**, aunque llevándolo a su terreno. Como en el caso del irlandés, lo mejor de la serie es el ambiente en el que hace moverse al protagonista, que en este caso es menos marginal y más proletario. Constantine se mueve en los círculos de la clase trabajadora y así le podemos encontrar discutiendo sobre la utilidad del voto a los laboristas con un dependiente de tabaco inmigrante, charlando con un empleado de mantenimiento de las vías del metro al que ha ayudado a conseguir *el peor trabajo de la ciudad*, o visitando el lugar de reunión de los trabajadores en busca de empleos temporales. **Ellis** tampoco pierde oportunidad de hacer gala de su habitual desparpajo y nos ofrece secuencias impagables, como aquella en la que intentan vender a Constantine un mechero con la efigie de **Lady Di** para que vaya con él a no-se-que plaza y lo encienda como si fuese un concierto de *Dire Straits* para conmemorar la memoria de la princesa, o lo que sea. Por su parte, **John Higgins** mantiene su línea, con un estilo cada vez más sucio que va acercando al de compatriotas suyos como **Cam Kenedy**.

Once años son muchos para una colección que nació con afán de ser alternativa.

Afortunadamente parece gozar de buena salud, al menos desde el punto de vista creativo y, si lo permiten las cifras, el futuro se le presenta esperanzador. Norma Editorial parece apostar por ella pero de una manera un tanto tibia, no parece tener claro qué hacer una vez se les termine el material de **Ennis** y **Dillon**.

Esperemos que sean valientes e intenten recuperar la mayor cantidad de material que puedan -a ser posible escrito por **Delano**-, ya que no hay duda que Hellblazer es una de las referencias ineludibles del cómic anglosajón de esta década. Como el propio protagonista nos dice, *Hay más de un camino para el Infierno*, y nunca está de más ir conociéndolos.



Abajo izquierda:
Constantine en medio
de una riña familiar
en casa de su novia
En Hellblazer 122
Jenkins & Pleece:
1998. DC Comics.
Abajo derecha:
Constantine intentando
comprar un mechero en
que no salga el retrato
de Lady Di.
En Hellblazer 135.
Ellis & Higgins
1999. DC Comics.

Ediciones de
HELLBLAZER
en castellano

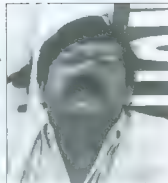
Ediciones Zinco
publicó una miniserie
de cinco episodios que
contenían los números
1, 2, 3, 4, y 27.

Además publicó
un especial que incluía
el primer anual, y cua-
tro prestigios que abar-
can los episodios 25,
26 y 41 al 46 -Hábitos
peligrosos-

Norma editorial
está publicando la
etapa de Ennis y
Dillon, que comprende
los episodios 62 al 83 y
el segundo especial.

La retórica del enemigo

Paco I. Taibo II



NUESTRAS PEQUEÑAS BATALLAS

Sólo hay una novela de amor hoy posible, aquella en la que los personajes se cortan las venas por razones románticas. Cuanto más light se vuelven nuestros tiempos, más necesidad tiene la literatura de reivindicar el retorno de las pasiones.

LA RETORICA DEL ENEMIGO

El personaje declara que la novela ha muerto, que el flujo de neuronas electrónicas que recorre nuestra sociedad actúa como el fluido de la silla eléctrica para un género que renació esplendoroso con el siglo XIX, hijo de una burguesía en ascenso que necesitaba de la fabulización del mundo. Las clases sociales han desaparecido, la licuadora del fin del milenio las ha disuelto, ergo... El personaje concentra sus argumentos para una tesis universitaria de postgrado. Luego viaja en el metro y lee oculto y misterioso a **Barbara Cartland**, buscando en ella la simplicidad absoluta de la ficción convertida en mentira por la acumulación de los lugares comunes. Es, sin saberlo, un personaje siniestramente coherente.

NUESTRAS PEQUEÑAS BATALLAS

Me contaron una vez, que en algún momento del siglo XIX, los aristócratas británicos que regían los destinos de Hong Kong, decidieron iniciar una violenta campaña higiénica para erradicar el extendido hábito de la población china de escupir en las calles. Se establecieron multas, penas de cárcel y castigos corporales que llegaban hasta los cinco bastonazos en la espalda.

Esos mismos aristócratas solían bañarse una vez al mes, y frecuentemente de medio cuerpo para arriba y nada más. La anécdota tiene al menos dos lecturas: 1) Es función de la literatura contar y recontar estas historias. 2) Es función de la literatura seguir escupiendo en las calles. Los escritores, guionistas y dibujantes somos chinos de Hong Kong.

LA RETORICA DEL ENEMIGO

El padre prohíbe a su hijo que lea comics porque piensa que la cultura es algo muy serio que tiene que ver con la educación y el ascenso social y no con las pérdidas de tiempo. El estado a través del sistema educativo obliga al adolescente a leer en dos días *La Iliada* y a presentar un resumen. El adolescente tras esta y otras muchas experiencias similares decidirá que odia a los griegos y a los libros, elegirá las partidas de flipper para quemar su odio. El crítico literario se muestra ingenioso y elabora un texto incomprensible, para iniciados que nunca habrán de leerlo, no queda muy claro si espera que sus lectores lean el libro que recomendó, no queda muy claro si cree que los lectores existan. El editor de ese país donde las nubes transportan en la mañana el calor de los ríos, decide que son mejores dos mil lectores cautivos de libros de 12 dólares que cuatro mil de 6, es más fácil distribuir y cobrar, hay menos riesgo.

El padre anticomic, el profesor *Iliadero*, el crítico oscuro, el editor calculador, bailan en las noches tomados de la mano en torno a la hoguera donde los libros arden, es su aquelarre.

NUESTRAS PEQUEÑAS BATALLAS

En la oficina, la vieja secretaria ha falsificado un certificado médico para poder ir al baño dos veces diarias, se esconde a leer novelas de hadas, princesas, dragones. Huye de un jefe que además de ser imbécil la persigue y castiga. La mujer se esconde y viaja por bosques encantados. Los viejos críticos literarios stalinistas hablaban de literatura de evasión. Se equivocaban y se equivocan. No hay viajes de ida, todos los viajes son de ida y vuelta. No hay literatura de evasión, ni siquiera hay evasión a través de la literatura; hay viaje a mundos alternos, diferentes, a veces más seguros. Algún día la mujer saldrá del retrete y fumigará al jefe de su oficina como dragón escupe fuegos. La literatura, hasta la peor, es material de liberación, no de evasión.

LA RETORICA DEL ENEMIGO

Ese colega me parece sospechoso, prefiere un viaje aéreo en primera a un lector.

Le gusta más un contrato con el 12% que un lector.

Prefiere al crítico sobre el lector.

Le gusta más el profesor universitario que el lector.

Valora más el homenaje que al lector.

En el fondo no hay más que un lector que le interese: él mismo, y si por eso le mandan un ramo de rosas, qué mejor.

NUESTRAS PEQUEÑAS BATALLAS

Discutiendo con mi amigo el alcalde de Gijón, llegamos a las siguientes conclusiones: en Europa la idea de revolución está muerta, la política ya no produce utopías, sólo hay un territorio donde estas cosas pueden ponerse a debate, las geografías de la cultura, y un lugar en particular, la isla encantada de la novela. Luego me preguntó qué había leído muy bueno últimamente.

LA RETORICA DEL ENEMIGO

Conozco a un crítico cinematográfico al que la última película que le gustó era *La diligencia* de **John Ford**.

Conozco a un especialista en antologías que confesaba que había novelas mías que no había leído y que no le habían gustado.

Conozco a un crítico literario que masacra las novelas que le gustan a su esposa.

Conozco a un novelista que dice que no lee literatura, tan sólo ensayos, que la literatura no le interesa mayormente. Se porta muy amable conmigo, reconoce que a un hijo suyo, al que echó de casa le gustan mucho mis novelas.

También conozco a un policía que una vez me pegó con un tubo de acero y me rompió la ceja; al dueño de una taquería que vendía carne podrida y a un político mexicano que se robó tres camiones con víveres de la Cruz Roja que iban destinados a los afectados por una inundación.

Creo que voy a ponerlos juntos en las páginas de un cuento y hacer que el autobús en el que viajan se vaya por un barranco.

En sociedades como la mía, la literatura posibilita la venganza.

NUESTRAS PEQUEÑAS BATALLAS

Los géneros sirven para colocar libros en los estantes de las librerías; aunque también puede uno colocarlos por tamaños, y no hay duda de que se ven más bonitos por colecciones.

Pero últimamente, cuando pienso en novelas, no necesariamente pienso en libros; también encuentro el equivalente en sabor de la novela en cosas como las nuevas versiones de películas en corte de autor, que rompen las dos horas y se extienden: *El Lawrence de Arabia* de **David Lean**, el *Espartaco* de **Kubrick**; o comics como *V de Vendetta* de **Moore y Lloyd** o las fábulas venecianas de **Hugo Pratt**.

Novela es esa cosa, repleta de personajes, tramas y atmósferas, que corre con gran aliento. Lo demás es formato.

LA RETORICA DEL ENEMIGO

Un viejo río de mi hija, ya deshechado, le dijo que él necesitaba leer para poder dormir, que por eso leía en las noches; mi hija le contestó que ella leía en las noches para tener sueños inteligentes.

NUESTRAS PEQUEÑAS BATALLAS

Hablé en un congreso de socialistas norteamericanos. Les propuse recobrar ideología perdida a partir de la literatura. La nueva izquierda debería dotarse de material ideológico originado en la literatura. Sugerí algunas posibilidades: El derecho a la sagrada venganza de Spawn o de Edmundo Dantés, el Conde de Montecristo; la ética de Robin Hood, sobre todo en lo concerniente a robar a los ricos para dar a los pobres; el antiimperialismo de Sandokan, el Tigre de la Malasia; la capacidad de resistencia antiburocrática de los personajes de Kafka, el sentido de la solidaridad de los cuatro mosqueteros dumasianos, la tecnología voladora de Batman, y así.

Me miraron con algo parecido al desconcierto, pero se veían contentos.

RALF KÖNIG

Por Yexus

Poco permitía suponer el debut de este autor alemán en las páginas de El Víbora durante 1991 que aquellos expresivos monigotes de trazo rápido pero meditado y estandartes del universo gay no tardarían en alcanzar un estatus casi de culto, cuando no de convertirse en inesperados best-seller.

Efectivamente, la creciente popularidad de las cónicas y entrañables locas de **König**, reflejo esperpéntico de su propio entorno, propiciaron la inmediata publicación del album de 1988 *El Condón Asesino*; sin duda la más impactante y menos sutil producción del germano, las sórdidas y violentas hazañas del impresentable inspector Macarroni contra el feroz preservativo no solo habían vendido 100.000 ejemplares en su país de origen sino que propiciaron una nueva sorpresa del Jurado del Salón barcelonés cuando le otorgó en 1992 su premio a la Mejor Obra Extranjera.

No es este, sin embargo, el mejor ni más representativo título de este autor nacido en 1960 que cursó estudios de Bellas Artes en Dusseldorf y

publicó su primer trabajo en solitario en Schwul Comix 1 durante 1981.

Todavía circunscrito a la prensa gay, serían más bien las historias cortas que inició tras finalizar sus estudios en 1986 -apuntes de jocosos costumbrismo centrados en el ámbito homosexual alemán- las que allanarían el camino hacia su primera obra de relevancia: el album *Lisistrata*, variación del drama de Aristófanes donde el dilema sexual planteado por pacifismo femenino deriva hacia la relación carnal entre los propios guerreros helenos.

Pero el éxito cierto vendría con *El Hombre Nuevo* -1987- y su secuela *Pretty Baby* -1988-, títulos por añadidura donde mejor se definen las virtudes y claves del autor. Publicados en España tras el insospechado éxito de *El Condón Asesino* y una divertida pero innecesaria continuación -titulada, por supuesto, *El retorno del Condón Asesino*-, muestran un grafismo ya depurado y seguro que abandona los devaneos underground previos y prefigura su estética definitiva.





Con trazo caricaturesco rápido pero certero y una meditada puesta en escena que conjuga con precisión los recursos del medio, **König** obtiene con *El Hombre Nuevo* una comedia de situación rayana en lo perfecto; la interrelación entre el atractivo Axel, su novia y una pareja de homosexuales no solo produce las más hilarantes situaciones sino que propone la que será una evidente declaración de principios inherente a casi toda su producción, a saber, la espontánea y desprejuiciada asunción de su naturaleza sexual por parte del colectivo gay frente a la histeria prácticamente genética de la condición femenina y a la inestabilidad psíquica del macho incapaz de reconocer una homosexualidad latente y, por tanto, de alcanzar tal estadio perfecto y natural de la condición humana.

Tesis cercana a la heterofobia, ciertamente, pero que logra sortear el rechazo en base a su lúcido planteamiento, inteligente humor y abundantes dosis de autocritica hacia el propio colectivo en que se inscribe el autor.

Es así como el fenómeno **König** encuentra su pleno apogeo, tanto en el país que le vio nacer como en España, donde se llegan a publicar cuatro de sus álbumes en menos de dos años. Inusitado fenómeno, sin duda, entre una audiencia heterosexual e incluso no lectora de comics progresivamente devota incluso más allá de una comedia tan asequible como *El Hombre Nuevo* hasta posteriores títulos donde **König** aumenta su atrevimiento en términos de sexo explícito.

Ciertamente, la ausencia de realismo gráfico y el tamiz humorístico por el que se filtra toda escena o relación homosexual suavizan la primera aproximación del público no iniciado, lo que unido a la calidad intrínseca del producto despeja definitivamente cualquier

atisbo de morbo, autoindulgencia o snobismo en la motivación de su lectura.

A partir de entonces se sucede con regularidad la producción y publicación de la obra de **König** en sucesivos álbumes: *Beach Boys*, *Corazones ardientes*, *Golpes de la vida* y *Bracitos de gitano*, todas recopilaciones de material diverso y las tres últimas inéditas en nuestro país. Después vendría *Huevos de toro* o la obsesión del pequeño Paul por un genuino macho ibérico llamado Ramón, *La noche más loca* con una tragicómica reflexión sobre las limitaciones del sexo seguro impuestas por causa del SIDA, *Con la mano izquierda* como la presunta autobiografía definitiva de **König** e incluso dos adaptaciones cinematográficas de resultados más que discretos: *El Hombre Deseado*, dirigida por **Sönke Wortmann** y *El Condón Asesino* por **Martin Walz**.

Además de continuar diseccionando la vida en pareja de Konrad y Paul en dosis de breves páginas, su título más ambicioso hasta la fecha fue publicado en España el pasado año: *Yago*.

De larga extensión y dibujo más cuidadoso de la habitual, no solo aporta un trabajo de investigación documental infrecuente en el género de la comedia sino que se adentra en un terreno referencial centrado en la propia obra de **Shakespeare**, con cuyos títulos construye un divertido pastiche de celos, amor y sexo entre varones en el que no desentona la presunta bisexualidad del propio dramaturgo de Stratford.

Mientras en Alemania acaba de ver la luz su más reciente álbum, *Superparadise*, la asistencia de **Ralf König** al Salón del Comic de Barcelona, una vez vencida su natural -y a menudo justificada- reticencia hacia los medios de comunicación, permitió mantener la siguiente y distendida charla.

Con la mano izquierda: **Ralf König**, Editorial La Cúpula



¿A qué atribuyes el éxito de tus comics entre el público heterosexual?

No me lo explico -risas-. Creo que si una historia es divertida y funciona no importa qué relación sexual plantea. Quizás también, al principio, porque muchos podían pensar: aquí podemos leer una historia sobre homosexuales sin que sea políticamente incorrecto reírnos de ellos, porque lo ha dibujado un gay. Pero creo que ahora da lo mismo. Las mujeres encuentran muy divertido ver a hombres que se consideran atractivos entre sí y ligan entre ellos sin que exista una lucha de sexos de por medio.

Sin embargo, las mujeres en tu obra resultan bastante ridiculizadas...

Bueno, **Manara** las trata peor en sus comics. Aunque me gusta mucho su dibujo. El que mis mujeres no sean muy atractivas quizás se debe a que cuando tenía 11 ó 12 años e iba al colegio yo siempre me enamoraba de mis amigos heterosexuales que tenían amigas muy raras, realmente muy raras. Y yo siempre decía ¿qué tienen ellas que no tenga yo? -risas-. Igual es por este rencor que no las dibujo tan guapas. Aunque como soy gay me lo perdonan. De hecho, cuando firmo autógrafos, dos tercios del público son mujeres.

Pues en *Yago* las mujeres africanas que dibujas son hermosas...

Fue un desliz -risas-.

¿A la vista de *Lisistrata* y *Yago*, te interesa mucho el teatro clásico?

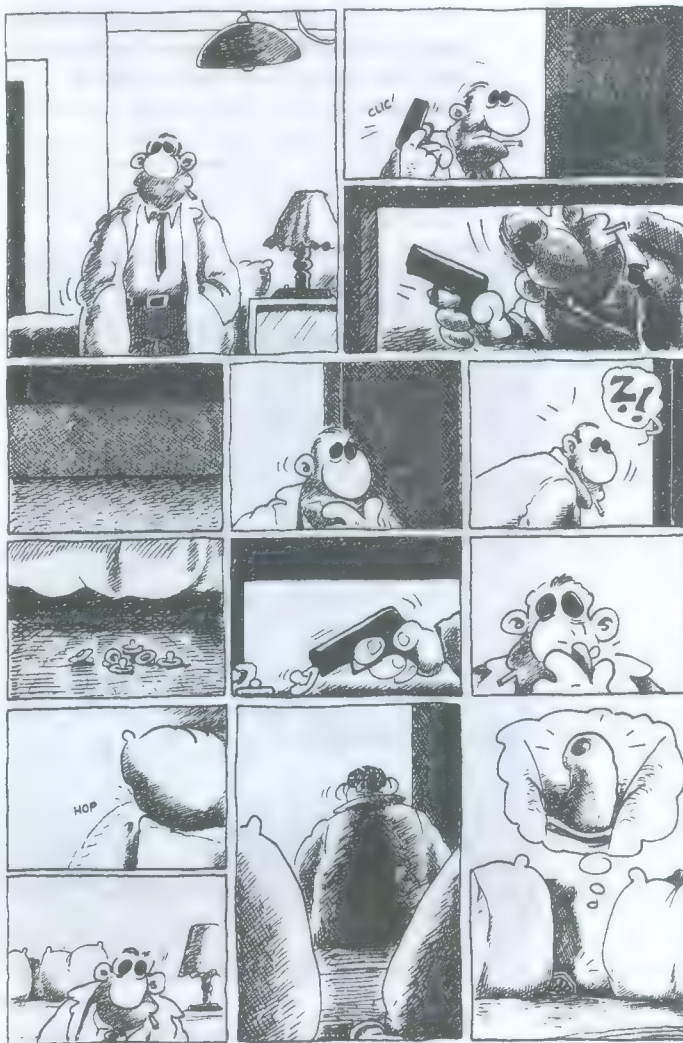
Lo cierto es que no me gusta demasiado, aunque voy al teatro y al cine de vez en cuando. Con *Lisistrata* lo que ocurre es que ví una representación de **Aristófanes** en el colegio, en Dortmund, y me pareció que faltaba algo, porque si los hombres no podían follar con las mujeres ¿qué iban a hacer? Así que introduje allí el mundo gay. Respecto a **Shakespeare**, creo que tiene mucho potencial cómico; de hecho, me gusta más el cine a partir de este autor que el propio teatro. O convertido en cómic: con el humor y las narices que dibujo yo gana bastante.

Pero en tu obra existe una influencia del teatro en tanto que se desarrolla en varios actos, con unidad de escenario, cámara fija y gran importancia de los diálogos...

Más que el teatro puede ser el cine, aunque tampoco me fijo mucho en mi forma de narrar,

es algo inconsciente. Lo asimilo y, como ambos medios tienen la misma libertad, yo puedo trabajar en el cómic manejando diálogos, cortes, incluyendo un prólogo y un epílogo, cambios de escena...

Como espectador, me gusta mucho **Woody Allen**. También **Lars Von Trier** y, en general, cualquier tipo de cine, menos el más experi-



Página de *El Condón asesino*. Ralf König. Editorial La Cúpula

mental y las películas árabes o cosas así... Incluso me atrevo con alguna de Hollywood.

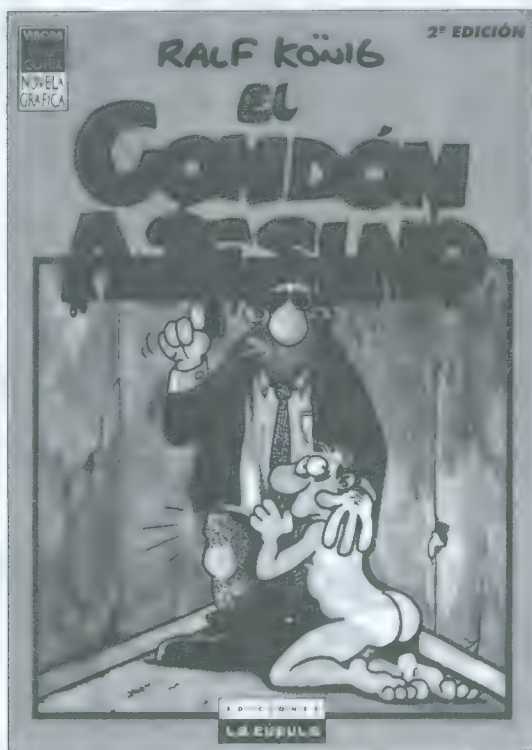
¿Qué opinas de *Shakespeare in love*?

Me pareció una película bastante mediocre, no entiendo como ha ganado tantos **Oscars**. Tampoco me pareció muy sincera, creo que es la típica historia de Hollywood sin trascendencia. Desde luego, **Shakespeare** escribió un soneto dedicado a la belleza de un hombre, de lo que se desprende que al menos sabía apreciar la belleza masculina. La protagonista del

filme me pareció una histórica, no había más que ver cómo recibió el Oscar, llorando.

¿Qué te parece la versión cinematográfica de tu *Lisistrata* que prepara Francesc Bellmunt?

Estuve ayer con él, intercambiamos ideas y el proyecto tiene muy buen aspecto. Después de las dos películas alemanas, que no me han gustado nada, espero que esta salga mejor y llegue a los cines de mi país para demostrarles cómo se puede hacer una buena película. **Bellmunt** se piensa ceñir bastante a la obra original y hacer una película de romanos, con sandalias y todo eso, lo que me parece muy divertido. Me gustaría estar en el casting de los hermosos romanos... -risas-



¿Cómo reaccionaste al ver los resultados de las dos películas anteriores?

El Condón Asesino no fui ni siquiera al cine a verla; me enviaron una copia en video antes de estrenarla y sentí tanta vergüenza cuando la ví que tuve ganas de esconderme debajo del sofá. De la primera, *El Hombre Deseado*, no me quejo tanto como de la segunda pero, de todas formas, me parece muy triste que se pierda toda la perspectiva, que los protagonistas heterosexuales sean los guapos y los maricones sean más bien el hazmerreir. En mis cómics te puedes burlar tanto de los heteros como de los gays, así que no me parece justo.

Woody Allen vió la película en Estados Unidos y parece ser que salió del cine perplejo, diciendo que no entendía muy bien el cine alemán. De lo cual estoy contento porque si le hubiera gustado a él me hubiera llevado un disgusto.

¿Pero en *El Condón Asesino* no habías tenido un mayor control sobre el rodaje?

La verdad es que fui bastante tonto. Pensé que aquella iba a ser una buena película, que iba a dar buenos resultados y durante el rodaje le comunicaba a la prensa que esta vez no iba a ser como la primera, que se iba a parecer más al cómic. Pero la película fracasó porque el director era muy malo y la compañía productora no hacía más que obstaculizarnos continuamente: cortaban cualquier escena un poco cachonda o atrevida, querían que fuera para niños de 14 años. A pesar de que el guión era bueno, los efectos especiales estaban muy bien y todo el equipo se divertía mucho con la película, el resultado final no fue el deseado, por lo que me arrepiento mucho de haber hecho toda aquella publicidad.

Lo mejor de toda esta historia es que conocí a **Giger**. Aunque me di cuenta de que la productora le contrató solo para poder usar su nombre, al igual que el mío, en las carteleras. Pero tampoco le dejaron trabajar como quería él. Así que me alegro de que la película fuera un fracaso. ¡Si ni siquiera me han pagado todavía! -risas-

¿No crees que el problema general a la hora de trasladar un cómic al cine es que el primero es más libre -y, por tanto, más barato-, que tiene menos ataduras de todo tipo?

Desde luego. Y a mí lo que me cuesta es trabajar con un gran equipo, prefiero crear mis historietas y dibujarlas yo solo, como a mí me parezca. Tener que ponerme de acuerdo con todos, constantemente defender un punto de vista... es algo que me cuesta mucho, no puedo con ello. Y, claro, me retiro enseguida de la producción, dejo que hagan las cosas a su manera y así salen después las películas que salen. En principio, al trasladar el dibujo a la imagen real ya se pierde humor de entrada. Lo que sí me gustaría es hacer en algún momento un dibujo animado o alguna película con muñecos, al estilo de *Wallace & Gromit*.

¿König engancha más por sus historias que por su virtuosismo gráfico?

Sin duda se me valora más por mis guiones. Y creo que es más importante, porque veo

muchos cómics muy bien dibujados en los que la historia no me dice nada.

Pero en Yago has pretendido además de hacer un buen guión cuidar más la parte gráfica

Aquí sí quise probar más las cualidades de mi dibujo, utilicé la acuarela y otras técnicas, lo cual fue un poco tedioso. También lo fue la creación del guión porque lo tuve que readaptar varias veces ; primero iba a ser solo la historia de *Otelo* pero luego me apeteció incluir también a las brujas de *Macbeth* y ya no me cuadraba. Y al final mezclé un montón de personajes de **Shakespeare**. También tardé mucho en hacer la introducción con acuarela, y entonces me di cuenta de que ya tenía que hacer así también las 180 páginas, por lo que tardé tres años en finalizar la obra . Es demasiado largo.

En tu última obra, Superparadise, recuperas a los personajes de Konrad y Paul y

tratas el tema del SIDA ¿no?

Otra de las razones por las que tardé tanto en finalizar Yago fue que se murió uno de mis mejores amigos de SIDA. Y anteriormente siempre tuve miedo de tratar el tema porque me parecía que dibujar con mi estilo caricaturesco a un personaje con esta enfermedad quizá se pudiera interpretar mal, como si me estuviera burlando del problema, y podría herir la sensibilidad de mucha gente.

Tras vivir la muerte de SIDA de este amigo, me pareció un reto, y a la vez una manera de asimilar lo que me había ocurrido, hacer una historieta sobre el tema. Perdí el miedo y creo que he intentado además transmitir esa sensación, ese temor y esa tristeza, y creo que lo he conseguido.

He conseguido incorporar el humor sin que parezca una burla de esa problemática.

El álbum ha aparecido hace dos semanas y ya está teniendo una respuesta muy positiva.



Vinetas de Beach Boys. Ralf König. Editorial La Cúpula



¿Ha cambiado en algo tu actitud hacia el SIDA desde *La noche más loca*?

Sí, bastante. *La noche más loca* transcurre durante los años ochenta y se titulaba originalmente algo así como *Sexo seguro*.

Entonces sí te podías reír del tema porque no se conocía tan a fondo el problema. Me burlaba simplemente de cosas como que los maricas ahora tenían que llevar condones pero no fue hasta más tarde que la gente comenzó a darse cuenta de lo cruda que era la situación.

Después pasaron algunos años en que

parecía no haber ninguna solución para la enfermedad mientras que ahora hay algunos medicamentos, alguna esperanza. Y esta esperanza es necesaria para mí a la hora de dibujar ésto.

¿Continúas teniendo problemas en Alemania con la censura?

Sí, sobre todo al principio, con *El Condón Asesino* y *Huevos de toro*. Con *Yago*, en Alemania no se publicaron las ocho páginas de sexo explícito. De hecho, también porque a mí me pareció mejor no publicarlas, porque el público de allí se iba entonces a fijar menos en **Shakespeare** y solo en esas ocho páginas y se iba a armar mucho revuelo, y no me apetecía.

En cambio, el público español es mucho más relajado en este aspecto.

Y en el nuevo álbum también se muestra que lo divertido realmente es hacer las cosas que te pueden convertir en seropositivo, lo que puede crear problemas en mi país con gente como los de Protección de Menores. Pero como realmente no es pornografía, no creo que ocurra nada.

El prototipo sexual en todos tus álbumes es el latin lover: moreno, peludo, musculoso y algo brutal. ¿Es eso una obsesión personal o representa realmente al icono sexual de la comunidad gay alemana?

Es más bien algo personal. Y aunque en el cómic los dibujo grandes, como Ramón en *Huevos de toro*, realmente los prefiero más bajitos.

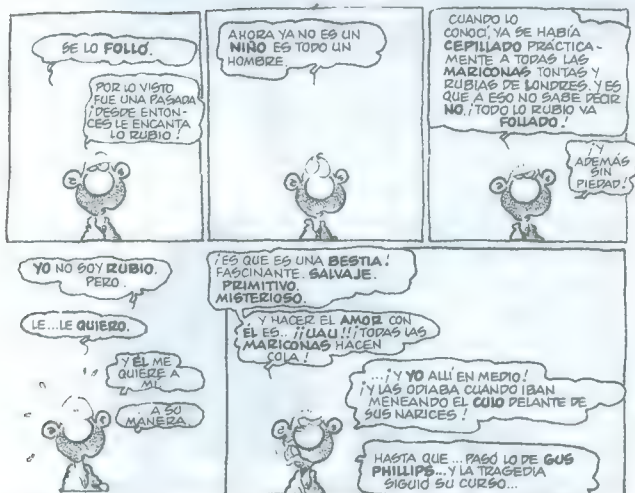
Aunque antes de ayer, desde el hotel, ví en una obra un auténtico Ramón que me hizo flaquear las rodillas y decir ¡existe! -risas-.

Independientemente de su opción sexual, los personajes de König tienen una actividad sexual pasmosa. ¿Responde a una realidad o es parte del humor de la obra?

Bueno, en los cómics heterosexuales también follan mucho. Pero el sexo no es lo que más me interesa del cómic sino su entorno: los miedos, las esperanzas, los deseos..., transmitir de alguna manera lo que a mí me interesa observar, mi experiencia personal de la vida. Pero como yo soy así, pues hay bastante sexo.

¿Hay algún autor que te haya influido, tanto del ámbito heterosexual como gay?

No leo demasiado cómic, me influencia más el cine, como he dicho. De pequeño me interesó como una forma de contar historias y la influencia más clara de este mundo es la de



Viñetas de Konrad y Paul. Ralf König. El Vibora. Editorial La Cúpula

Claire Bretécher, que fue la primera que me mostró que se podían contar historias de la vida cotidiana. Porque hasta entonces yo hacía historias de bárbaros con espadas y todo eso.

Un personaje como Luigi Macarroni no entraría en un bar que no fuera de ambiente gay mientras que muchos otros se independizan de ese ghetto. ¿Con cual de ambos tipos te identificas?

Más bien con el segundo tipo. Observo que la nueva generación de homosexuales desechan todos estos tópicos según lo cuales todos han de vestirse de una manera, escuchar la misma música, ver las mismas películas y seguir unas modas que se autoimpongan ellos. Y creo que esto se va a acabar, que cada vez hay más gente que prefiere la mezcla. Yo cuando salgo voy a bares donde haya gente de todo tipo, porque creo que da una perspectiva de la vida más abierta y que la atención entre unos y otros es mucho más interesante.

Además, no me gusta nada la música que escuchan los gays en Alemania.

Vista tu inclinación por lo latino ¿qué te parecería adaptar otro clásico de la literatura como *Don Quijote*?

¿Por las largas lanzas o qué? -risas-

¿Hay algún otro cómic gay que opinas que debería ser conocido por el gran público?

Se me ocurre, quizás, **Howard Cruse** en Estados Unidos. Aunque me parece de todas formas muy americano, muy plano, tampoco demasiado interesante. De hecho, hay muchos dibujantes pero realmente muy pocos con una historia de interés, a menudo es solo pornografía. La verdad es que me siento un poco solo en este terreno.

¿Conoces la obra de Peter Bagge?

Si. Me parece muy interesante, tiene una manera aguda de reflejar una forma de vida muy ácida, un poco chunga. No es una historieta con chistes, pero sus diálogos son interesantes.

Qué hay de real en la entrevista ficticia que te haces a tí mismo en *Con la mano izquierda*.

Todo.

¿Eras de pequeño como te describes en este álbum?

Si. Era muy pequeñito, el mundo era muy grande, yo estaba en aquel pueblo y no era muy divertido.



Página de Yago. Ralf König. Editorial La Cúpula

¿Si no hubieras triunfado con los cómics qué estarías haciendo ahora?

Sería terrible -risas-. Todavía estaría en aquel pueblo. Y, como mi oficio era el de carpintero, estaría construyendo sillas y mesas que no se aguantarían de pie porque tengo dos manos izquierdas.



el punto de vista de un REBELDE

L A R R Y H A M A



¿Dónde han ido todos los héroes? Cuando yo era un crío -¡ahora corro el peligro de delatar mi edad!- los héroes marcaban la diferencia sobre el resto.

Eran gigantes entre los hombres, poseedores de genuinas cualidades de valor, honestidad e integridad; caminaban entre nosotros meros mortales, como titanes, inmunes a la avaricia, la envidia o el orgullo.

Si tenían debilidades, no eran nunca debilidades del alma o la voluntad. Estos héroes pasaban por nuestras vidas tanto en la realidad como en los libros, películas, televisión y comics. Sabíamos que **Joe Dimaggio**, **Pele** y **Muhammed Ali** no traicionarían la confianza de su público adorador.

Cuando los soldados regresaban ostentando heridas y condecoraciones de Normandía, Stalingrado, Tarawa y El Alcázar, se les otorgaban honores y respeto pues se habían adentrado en el peligro en defensa de una causa superior. Nunca dudamos en nuestras mentes si Superman haría lo correcto cuando se le presentaba una difícil decisión ética.

Ahora, parece que los héroes no son políticamente correctos. Están demasiado seguros de sí mismos y tienen la capacidad de discernir entre el bien y el mal.

Esto no tendrá sentido en un mundo donde gobiernan el compromiso y el eufemismo. ¿Por qué ese tío cree qué tiene la razón? ¿Qué pasa con toda esa gente que no está de acuerdo con él? ¿Qué pasa con sus sentimientos?.

El heroísmo en sí mismo ha sido devaluado. Hace unos pocos años, un piloto americano de un F-16 fue derribado sobre Bosnia. Durante unos días se las arregló para esconderse en los bosques, alimentarse de nueces y bayas, y volver tras las líneas amigas. Por esconderse entre los arbustos y evitar su captura fue proclamado héroe y le dieron una medalla. ¿Hasta ese punto nos hemos embrutecido? Apparently, sí.

Cuando ojeo la actual cosecha de comics, y debo admitir que la mayor parte de ellos me provocan dolor de muelas, me encuentro con una clara escasez de héroes. Lo que veo es una sorprendente cantidad de abstraídos adolescentes y jóvenes adultos que parecen pasar la mayor parte de su tiempo enzarzados en violentas batallas con otros inadaptados vestidos en spandex. Cuando no están emitiendo rayos psiónicos o lasers por los ojos, tienden a divagar dándose palmadas

en la frente lamentando su miserable papel en la vida.

¡Vaya! Si yo tuviese tan buen aspecto en spandex y pudiese levantar montañas con telequinesis, creo que tendría una mejor perspectiva de las cosas. Puede que incluso estuviera tentado a hacer algo bueno por el mundo con mis extraordinarios poderes.

Esto trae a colación otro tema. Superman estaba siempre salvando gente de terremotos o deteniendo trenes sin frenos. El primerizo Spiderman intentaba redimirse de su propia irresponsabilidad y orgullo que condujo a la muerte de su amado tío.

Ahora, tenemos super-héroes que solo parecen preocuparse de sí mismos. Todo lo que los Vengadores parecen hacer es construirse nuevos cuarteles generales que son luego destruidos por algún super-villano, necesitando reconstruir más cuarteles generales.

Los mutantes son los más auto-abstraídos de todo el lote, interesados sólo en la raza mutante y perpetuamente compadeciéndose de sí mismos por ser mutantes.

La JLA no es mucho mejor, y han pasado más de veinte años desde que Green Arrow y Green Lantern tuvieron su breve encuentro con la relevancia social.

Hay editores que me han dicho que los héroes al viejo estilo son sólo eso: viejos sombreros, y pasados de moda. Dicen que lo que el público quiere son historias acerca de héroes como ellos mismos. ¿Eh? El meollo del asunto es que los héroes NO son como nosotros. Cuando en los comics americanos los héroes eran míticos y generosos portadores de nobles ideales, las ventas eran multimillonarias. Ahora, un comic book es un gran best seller si vende cien mil copias.

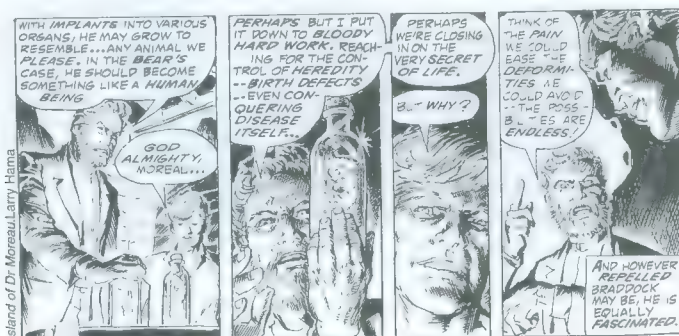
Tal vez las costumbres y los gustos del público no han cambiado tanto en absoluto.

Tal vez los ejecutivos y contables que manejan las editoriales de comic book han olvidado que los seres humanos no cambian tanto en realidad.

Quizá han olvidado que **Gilgamesh**, **Ulises**, el **Rey David** y **El Cid** tienen todavía el mismo poder para cautivar y conmover a la audiencia como lo hicieron hace cientos o incluso hace miles de años.

Tal vez si pensasen en lo que un héroe es en realidad, estarían otra vez vendiendo comic books al gran mercado en vez de solo a ese pequeño grupo.

¡Apártate de ese grupo!





THE BLACK MAN
SLASHING AND
SAVES SCOTTY AS
NOW LIGHT ALLOWS
TO SEE SCOTTY...

THE BLACK MAN
SLASHING AND
SAVES SCOTTY AS
NOW LIGHT ALLOWS
TO SEE SCOTTY...



THE BLACK MAN
SLASHING AND
SAVES SCOTTY AS
NOW LIGHT ALLOWS
TO SEE SCOTTY...

Joe Kubert

por **Lorenzo F. Díaz**

La aparición en estas fechas del *Fax desde Sarajevo* de **Joe Kubert** invita a recordar la nutrida biografía de este autor, uno de los dibujantes y narradores más personales y mejores que ha dado el comic-book.

Es un dibujante formidable, con un gran talento plástico, capaz de aportar a sus páginas un sello personal que las convierte en únicas e intransferibles.

Su dibujo preciso y controlado adquiere un matiz distante e impresionista gracias a un entintado suelto, casual, que parece fluir por encima de los detalles más que definirlos.

Aunque el resultado parece fruto de la improvisación, hay una gran precisión debajo que revela a un artista preocupado por la síntesis absoluta, por mostrar más con menos, por evitar lo superfluo en beneficio de lo concreto y lo necesario.



Profesional desde los doce años -pasaba los ratos libres de su infancia de aprendizaje de dibujantes como **Mort Meskin** o **Charlie Biro**, leyendas de la prehistoria del comic-book americano-, obtuvo su primer trabajo con firma en 1944. Tenía dieciocho años y un estilo que variaba de una historieta a otra según se fijara en un dibujante y otro. Reminiscencias de **Frank Robbins**, **Alex Raymond** o **Jack Cole** asomaban a páginas donde cobraban vida personajes de DC Comics como Doctor Fate -para *All-Star Comics*, 1944-, Sargon -*Sensation Comics*, 1946-, Hawkman -*Flash Comics*, 1947- o Vigilante -*Action Comics*, 1948-.

Dibujante y profesional todo terreno, durante la década de los años cincuenta aprendería a ejercer también labores de empresario, editor, guionista, colorista y rotulista. Sería en esta década cuando participaría en la creación de los primeros comic-books en tres dimensiones, creando su primer personaje propio *Tor* -1953-, un cavernícola que vivía aventuras en historias

Arriba: viñetas de *Pearl Divers!* **Joe Kubert**. Publicada en *Two-Fisted Tales* n° 33. EC Comics 1953.

Abajo: *Tarzan y el Hombre-León*, **Joe Kubert**. En la edición italiana de Censio, 1976

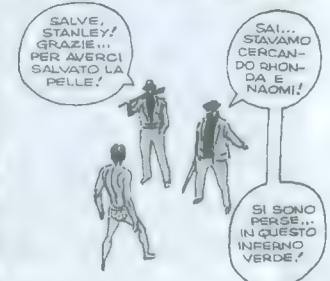


obra exclusiva de **Joe Kubert**.

Su deseo de encontrar un estilo propio acabó concretándose en *Tor*, primera obra donde se ve con claridad al dibujante que acabaría siendo **Kubert**. Más historias de todo tipo y temática acabarían por afianzar su estilo para dar su siguiente salto gráfico: *El Príncipe Vikingo*, personaje que vio la luz en una nueva colección de DC Comics titulada *The Brave and the Bold* -1955-. Historias tan inspiradas en el *Príncipe Valiente* de **Harold Foster** como en los mitos nórdicos, pletóricas de fantasía y emociones, escritas por un guionista de talento llamado **Robert Kanigher** con el que se entendía a la perfección. Ya en 1961, a *Príncipe Vikingo* le sustituiría una versión actualizada de *Hawkman* -escrita por **Gardner Fox**, creador del personaje-, que pese a su calidad estaba demasiado lastrada por los convencionalismos superheróicos de la época.

Todo ello mientras seguía realizando diversas historias cortas para otros títulos de DC Comics, sobre todo de temática bélica como *Our Army at War* o *G.I. Combat*. Entre ellas destacaban las protagonizadas por un tal Sargento Rock, que a partir de 1961 acabaría convirtiéndose en el protagonista absoluto de *Our Army at War*, y hasta asumiendo la cabecera.

A los excelentes guiones de **Kanigher** se les unía un **Kubert** en estado de gracia que retrataba la guerra como algo terrible y embrutecedor. Sus soldados eran hombres de cuerpos deformados por el cansancio, ojos que han visto cosas terribles y gesto crispado y tenso. Las melodramáticas historias de **Kanigher** huían del tópico del soldado americano invencible para centrarse en la inhumanidad de la guerra. El pincel de **Kubert** parecía dotar a esa inhumanidad de un ritmo pausado, paradójicamente elegante, de planos largos y distantes puntuados por terribles primeros planos de rostros doloridos y sufrientes. Retrataba la emoción en estado puro. Si la segunda guerra mun-



dial tiene algún rostro es el de los soldados de Kubert.

Su talento alcanzó nuevas cumbres a mediados de los años sesenta, al unirse a **Kanigher** para crear el *As enemigo* -el cual aparecería en *Our Army at War* n° 151, 153 y 157, *Showcase* n° 57 y 58, y *Star Spangled War Stories* n° 139-153-. Ambientada en la Primera Guerra Mundial, narraba las historias de Rittmeister Von Hammer, as de la aviación alemana marginado por aliados y enemigos que le consideran una máquina de matar sin alma. Pero defiende el honor en el combate, lucha por defender su país aunque no crea en esa guerra y sólo encuentra la paz en los cielos y al lado de un lobo al que le une una extraña afinidad.

La elegancia que **Kubert** aportaba a *Sgt. Rock* adquiere aquí connotaciones nostálgicas llenas de tristeza y soledad. Las escenas aéreas, espléndidamente coreografiadas son un prodigio de composición y minimalismo, y el resultado final tan notable que cuesta trabajo creer que no participase en los guiones -el propio **Kubert** afirma que todo se debía a su penetración con **Kanigher**-.

Y es que *Tor* no había sido su única incursión como guionista y había hecho alguno que otro guión ocasional. De hecho, remató su estancia en *Star Spangled War Stories* con la creación en el número 151 de un personaje tan emblemático como el Soldado Desconocido -aunque serían otros autores los que le darían gloria- y con una pequeña joya llamada *Firehair* para los números 85 a 87 de *Showcase*. Tres números contando las andanzas de un niño blanco recogido por los indios.

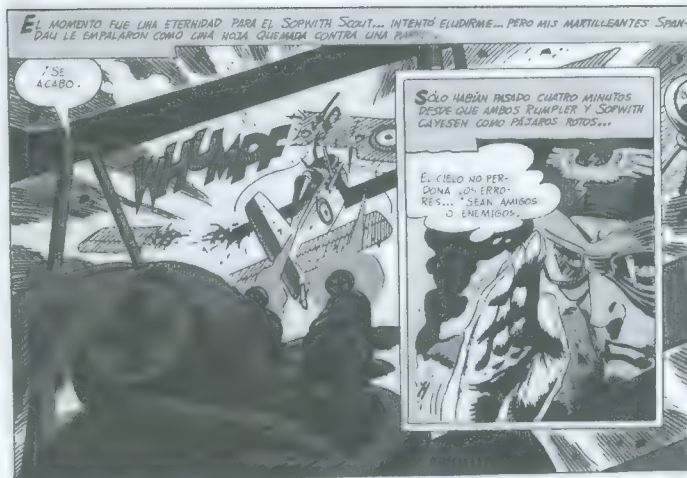
Fue entonces cuando **Joe Kubert** se haría cargo del dibujo de una tira diaria, *Green Berets* -*Boinas verdes*-, basada en un libro de gran éxito escrito por **Robin Moore** y que **John Wayne** llevaría por esas fechas al cine.

Era un trabajo de encargo y **Kubert** lo abordó con toda la profesionalidad de que siempre hizo gala. Pero, diferencias con el guionista **Jerry Capp** acabaron por provocar que **Kubert** abandonara la tira a los dos años.

Si bien el dibujante se creía la propaganda gubernamental sobre la guerra, no aceptaba ser partícipe de una tira que se suponía de aventuras y había acabado considerablemente politizada.

En 1972, **Joe Kubert** se convertiría en editor de DC Comics, a raíz de que **Robert Kanigher** abandonara ese puesto para concentrarse en la escritura de guiones.

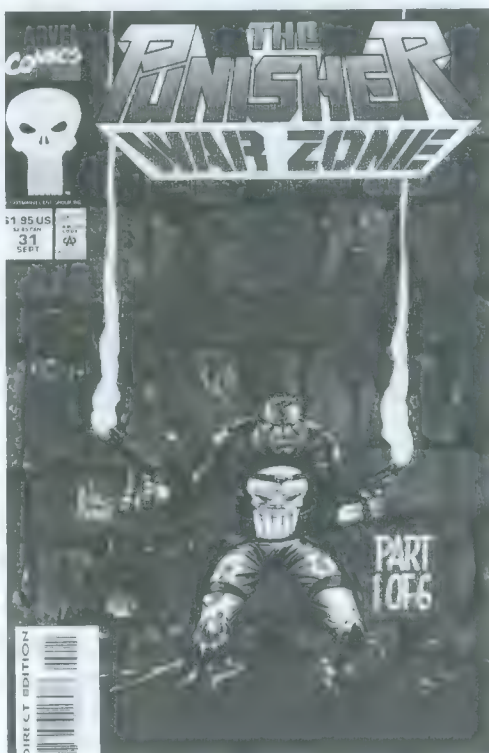
No pudo ser en mejor momento. La compañía acababa de conseguir los derechos de



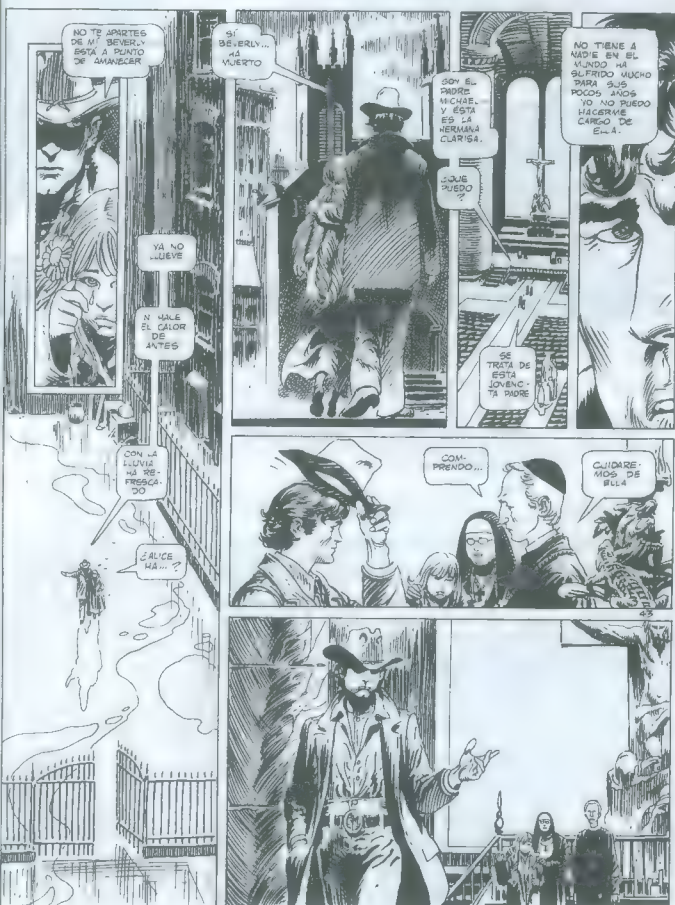
Edgar Rice Burroughs, y **Kubert** aprovechó la ocasión para escribir, dibujar, entintar, rotular y supervisar el color de una adaptación de *Tarzán* que ha pasado a ser un clásico indiscutible de la historieta.

Continuando la numeración de la serie anterior editada por Gold Key, el 207 presentaría una adaptación de *Tarzán de los monos* en cuatro partes a la que seguirían sendas adaptaciones de *El regreso de Tarzán* y *Tarzán y el Hombre León*, amén de diversas historias sueltas de corte selvático adaptadas o creadas por el propio **Kubert**. El **Kubert** guionista brillaba por fin con todo su talento, demostrando que conocía el medio como la palma de su mano.

Arriba: viñetas de *El As enemigo*. De **Kanigher** y **Kubert**. Edición en español de Zinco.
Abajo: portada de **Joe Kubert** para el n° 31 de *The Punisher War Zone*. *Power of Blood*. Guión de **Chuck Dixon**. Marvel 1994



Su Tarzán era un hombre atlético y salvaje, idealización perfecta del físico humano, tan elegante y animal como un felino y con la ferocidad a flor de piel. La planificación reposada, los grandes planos generales, el dinamismo de las



Arriba: página de *Abraham Stone*. Joe Kubert. Edición en español de Norma, en la revista Cimoc, 1991. Abajo: viñetas de la edición de Dark Horse de *Fox* from *Sarajevo*, 1996

escenas de lucha, el dibujo perfecto, idóneo... Todo ello produjo una obra maestra que casi treinta años después sigue abrumando por su gran calidad.

Una obra que podría considerarse su canto del cisne, de no ser por que después vendría *The Ragman*, cinco números escritos con Robert Kanigher sobre un superhéroe que ayudaba a los pobres y los marginados y publicada entre 1976 y 1977. Había decidido abrir una escuela, la *Joe Kubert School*, y el proyecto iniciado en 1976 acabó consumiéndole tanto tiempo que casi se puede decir que dejó de dibujar.

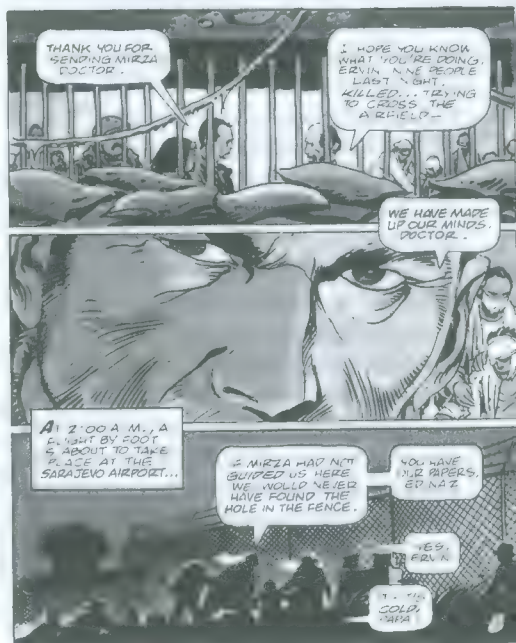
Durante mucho tiempo su trabajo se limitaría a labores editoriales, a realizar portadas y a abocetar algunas historias para que otro acabara el dibujo -en este aspecto destaca Rima, the Jungle Girl, de dos años antes, que no pasó de los siete números y cuyo dibujo firmaría Nestor

Redondo. Tras esto, el nombre de Kubert sólo se asociaría a una maxiserie de doce números titulada *The Redeemer* escrita y dibujada por él cuya salida se anunció varias veces a principios de los ochenta, pero que acabó por no publicarse pese a haber dos números completamente dibujados.

Sencillamente, la escuela le ocupaba demasiado tiempo.

El cierre de los títulos bélicos de DC Comics y la buena marcha de su escuela, acabaron por posibilitar su regreso al dibujo. En 1991 apareció una serie nueva realizada a la europea, *Abraham Stone*, de corte realista y ambientada en la América de los años veinte, llegó a tener tres títulos. -publicada en España por Norma Editorial-. Después vendría *Tor*, una reactualización de su personaje de 1953 y que había tenido una breve vida en 1977 en la fenecida revista *Sojourn* -editada por dibujantes, sólo tuvo dos números de existencia-. Ambas obras destacan por su impresionante trabajo gráfico y la excelente ambientación de época -sobre todo en la primera- pero también revelan a un Kubert guionista que aspira a contar más de lo que puede contar. El loable intento de contar una narración creíble y con cierto mensaje se estrellaba contra unos personajes a los que faltaba entidad y una utilización demasiado obvia de los recursos de la trama para transmitir su mensaje.

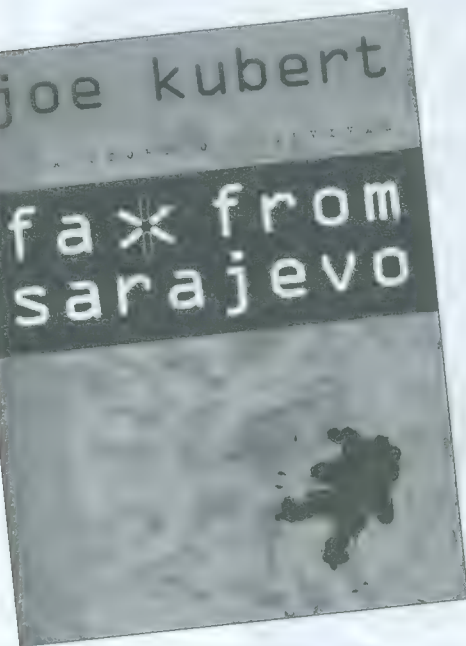
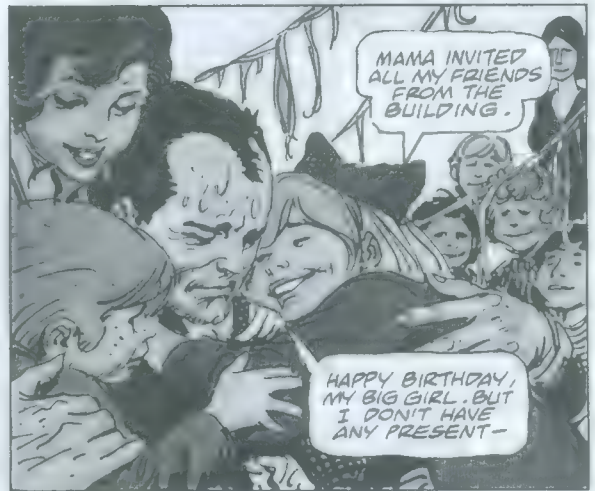
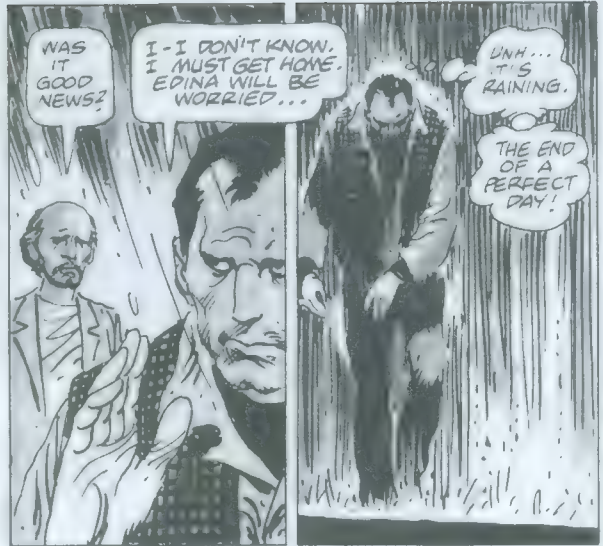
Por suerte, el Kubert dibujante acude al rescate para dar verosimilitud al conjunto con una planificación impecable -aunque ahora algo distante- y un dibujo capaz de retratar hasta lo más inverosímil.



En 1996 apareció finalmente la obra que ha motivado este repaso biográfico: *Fax desde Sarajevo*. Es una obra importante, notable, impresionante... pese a sus fallos.

En primer lugar tenemos una narración realista, biográfica, sobre el tiempo que pasó su agente **Ervin Rustemagic** atrapado en Sarajevo, mientras se comunicaba por fax con sus amigos. Es una narración contada por alguien que la ha padecido personalmente y por tanto es terrible, brutal y sobrecogedora y **Joe Kubert** ha sabido transmitir esto con un guión sobrio y contenido que incluye además muchos de los faxes que enviaba **Ervin**. Un guión que pese a sus aciertos tiene el problema de repetir bastantes veces en historieta lo que ya se ha contado en un fax, y viceversa, como si quisiera dar mayor veracidad a una situación que parece increíble dibujada, pero que sólo consigue desconcertar a los lectores.

Desconcertantemente, el principal fallo de esta obra es el dibujo. Y es que ese dibujo perfecto y preciso en su sencillez, ese trazo suelto e impresionista que da forma a un mundo que



parece en eterna guerra, esa imaginaria visual que ha dado vida a géneros tan dispares como el de superhéroes o el bélico, parece incapaz de retratar un hecho real de forma convincente. Es como si esos planos generales elegantes y sobrios sólo consiguieran alejarnos del drama de **Rustemagic** en vez de acercarnos a él.

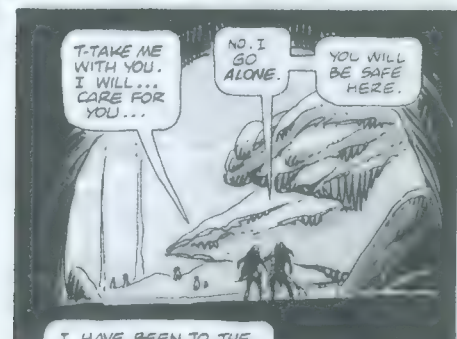
Tal vez sea una apreciación demasiado subjetiva de alguien como quien suscribe estas

líneas que se ha pasado años leyendo ficciones narradas por el potente dibujo de **Joe Kubert**, y ahora tiene problemas para ver realidad en esos personajes que me parecen tan ficticios como Tarzán, Tor o el príncipe vikingo.

Arriba: portada y viñetas de la edición de Dark Horse de *Fax from Sarajevo*. 1996

Con todo, **Joe Kubert** es, ha sido y será uno de los más grandes autores que ha dado el mundo de la historieta. Hay muy poca gente capaz de alcanzar el talento que destila cualquier historia del As enemigo, y sigue habiendo muy poca que esté a la altura de una obra como *Abraham Stone*, por fallida que pueda ser. Y pese a sus defectos -objetivos o subjeti-

vos-, *For the Love of Sonnet 130*, sigue siendo un relato estremecedor de un hecho real. Y sigue siendo inaudito que un autor de ficciones como **Joe Kubert** haya asumido el desafío de hacer algo tan difícil como una documental en historieta y haya salido del empeño con la cabeza tan alta.



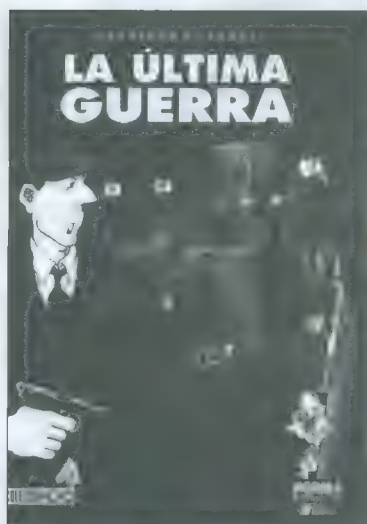
GIRDED WITH AN INHERITANCE ACQUIRED FROM FATHER, MOTHER AND SHAMAN, TOR WALKS INTO A WORLD FILLED WITH MYSTERY... CHALLENGE... ADVENTURE...

...AND LIFE!





Queremos tanto al cómic



La última guerra
D. Daeninckx & J. Tardi
Norma editorial

Jacques Tardi ha demostrado en su carrera una acusada predilección por el universo de modernos escritores policíacos franceses, lo que en el país vecino se denominaba como *el polar*.

Después de su agitada colaboración con Jean Patrick Manchette -Griffu- y de sus adaptaciones de Leo Malet, de las que destaca su colosal *Calle de la estación 120*, le toca ahora el turno a Didier Daeninckx, distinguido representante de lo que se ha considerado como *el polar rojo*. Es decir, una narrativa heredera del espíritu del 68, marcadamente izquierdista, en la que se encuentran nombres como Jean François Vilar, Daniel Pennac, Thierry Jonquet...

El carácter crítico de Daeninckx es

evidente que hace buenas migas con la corrosiva mirada que Tardi deposita en su obra sobre la realidad francesa.

Además, hay otro motivo determinante por el que el dibujante ha decidido adoptar la novela *Les der des ders* al lenguaje del cómic. *La última guerra* -título castellano de la obra- toca el tema de la contienda de 1914. La I Guerra Mundial ha sido siempre una obsesión recurrente en Tardi. Recordemos algunos títulos como *La flor en el fusil* o *La guerra de las trincheras*.

El presente álbum versa sobre la investigación que un ambiguo detective privado, antiguo excombatiente, llamado Varlot, realiza sobre un caso de chantaje al que es sometido un coronel, supuesto héroe de las trincheras. La historia resultará un maldito embrollo que pone al descubierto cual es la herencia de la *gran gesta*. Un injusto panorama en el que la burguesía ocupa su ocio en decadentes orgías colectivas. Mientras, los desechos humanos a que han sido reducidos los heridos y mutilados de guerra son escondidos en lúgubres hospitales, como si fueran monstruos de feria sólo exhibidos en las conmemoraciones de la victoria. O en bizarras bodas donde el desmembrado novio asemeja a un *freak* de un film de Tod Browning. Una sociedad en la que miles de familias humildes son expropiadas de sus viviendas, no teniendo otra alternativa que convertirse en okupas. Con ironía añadida de que, al lado, la aristocracia económica y militar se enseñoorea en lujosas mansiones repletas de retretes. Lugares donde entregan lo mejor de sí mismos.

Más allá de un mero mensaje antibelicista, Daeninckx y Tardi desenmas-

caran la cobardía, mezquindad y criminalidad del *heroísmo oficial* y retratan el triunfo de aquellos canallas que -parafraseando a Samuel Johnson- hacen del heroísmo su mejor refugio, cuando no negocio.

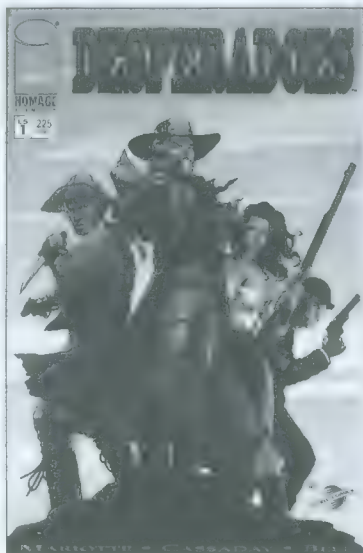
En estos tiempos en que gran parte del cómic mundial naufraga en un narcisismo adolescente y en el culto estulto a la violencia gratuita, se agradece una obra como esta en que se rescata un infame episodio de la historia reciente. Tal vez, con la esperanza de que el conocimiento del pasado nos impela a evitar repetir parecidos errores.

Aunque una ojeada a la actualidad, con sus guerras *humanitarias* y *bondadosas* nos hace dudar que alguna vez sea posible que haya una última guerra.

Rubén Paniceres

Desperadoes
Serie limitada. 5 números
Jeff Mariotte & John Cassaday
World Comics. Planeta

Nos encontramos con un trabajo en el que el guionista Jeff Mariotte, aprovechándose de las posibilidades y flexibilidad del western, alterna elementos típicos de éste con otros ajenos, como asesinatos en serie con poderes paranormales. Esto no es ninguna novedad pues ya a finales del siglo XVII, el escritor norteamericano Charles B. Brown incluía el terror y lo paracientífico en sus relatos. La acción se sitúa en un contexto concreto. El oeste americano en 1879, época crucial para los EE.UU., pues bajo la presidencia de Grover Cleveland el país sufrió un período de



depresión industrial, con un elevado desempleo y numerosas huelgas. **Mariotte** adopta una estética cercana al Spagetti Western, el feísmo y la ausencia de lirismo priman en sus descripciones, la violencia es desmedida, la sangre lo llena todo y los cargadores nunca se quedan vacíos pese a su continuo uso. Utiliza el retrato psicológico para justificar las acciones tanto de su grupo salvaje como del asesino.

Aparece el fatalismo como fuerza que impide a sus personajes alejarse de su violento mundo, llamado a desaparecer frente a los tiempos modernos. Esto lo ejemplariza el personaje que actúa de narrador, de frágil y cuidado aspecto, cuyo comportamiento está muy alejado del ideal fronterizo.

Bebe coñac y no whisky. Es curioso que sea un agente de la agencia de detectives Pinkerton, la cual tras un pasado glorioso, en el que llegó a organizar el servicio secreto del ejército de la Unión, se encontraba en aquella época dedicada a reventar huelgas, como la ferroviaria de 1887.

La sensación de encontrarnos en un momento de cambios, en el que nada es lo que parece, se ve desarrollada por el hecho de que los justicieros que buscan detener al sádico asesino de niños mestizos, sean perseguidos por la justicia.

En general, el guión está escrito con una técnica cercana al realismo mágico, haciendo convivir a despiadados especuladores que forjaron los U.S.A. que hoy conocemos, con asesinos que una vez que han liberado a sus víctimas de la prisión de sus pieles y curtir éstas con sus sesos, utilizan la

sangre de los niños para volverse invisibles.

El dibujo de **John Cassaday** se engloba dentro de lo que podríamos llamar técnica Image. De distribución irregular en cuanto a número y tamaño de viñetas, su composición es clara, tal vez en exceso, pues la primacía que da a la figura humana sobre los fondos hace que los personajes parezcan superpuestos a los escenarios, lo cual cuando sitúa la acción en espacios abiertos hace que su dibujo pierda fuerza, pues los paisajes aparecen sin vida, no aportando ninguna atmósfera a la narración. Su trazado de la figura humana es fino, esboza el dibujo de los extras y focaliza nuestra atención en los personajes principales gracias a una ilustración detallista y nervuda.

Es en este apartado donde parece más interesado, mostrando su pincel un gran realismo y capacidad de expresión, **Cassaday** busca la complicidad del lector con ciertos guiños como la caracterización de algunos personajes con el aspecto de famosos, el corrupto Augustus Pruett muestra una sorprendente similitud con el genial **Orson Welles**. A la hora de reflejar la acción lo hace de una manera ágilmente sangrienta, pero evitando, acertadamente, caer en una morbosa recreación de la violencia.

Nos encontramos ante un proyecto, que muchos prejuzgarán por su inevitable conexión con el mundo del cine, imposible no recordar a **Sergio Leone** y su *La muerte tenía un precio*. El que logre superar los prejuicios iniciales se encontrará ante una obra bien contada, fácil de leer y que nos permite acercarnos a ese mundo tan desperdiciado por el cómic actual, como es el oeste norteamericano.

Nino Ortea



El huérfano de las estrellas

Pierre Christin & Jean C.Mezieres
Editorial Grijalbo

Diecisiete álbumes ya del agente espacio-temporal nacido en 1967, año del primer trasplante de corazón y los inicios de la televisión en color: la ciencia del futuro saludaba ya el debut de esta serie que se benefició del Mayo francés en su evolución, como el resto del semanario *Pilote* que le vio nacer; sin rozar la experimentación de los

Humanoides sí llegaría a configurar una espectacular *space opera*, un escapismo de alta calidad y sólidas virtudes gráfico-argumentales que lo elevaron al pedestal de los clásicos.

La actual entrega de *Valerian* no



sólo confirma el regreso al álbum autoconclusivo de las últimas entregas, tan demoradas como titubeantes, si no que puede fijar una nueva orientación.

Agotadas ya las trascendentales sagas iniciadas con *Metro Chatelet*, máximo exponente de esa pirotecnia plástica de **Mezieres** regida por una milimétrica y sutil narrativa de **Christin**, comienza la transición: la desintegración de la realidad futura y la desvinculación de los protagonistas de *Galaxy* marcó un punto de inflexión y el cúlmén artístico de *Valerian*.

Porque, rotos los lazos con la Autoridad y alterado el *status quo*, llega el fin de la inocencia para el protagonista -no tanto para su compañera, varios pasos por delante como norma- que se ve tan privado de rumbo definido como la propia serie.

Tras el epílogo de *Fronteras cósmicas*, decrece el atrevimiento conceptual y plástico en los tres títulos sucesivos mientras que el actual parece atar un cabo suelto del anterior, el pequeño Calífón, cerrando quizá esa -larga- transición para perfilar lo que por el momento podría ser un nuevo enfoque. Así, la capacidad escenográfica de **Mezieres**, aún presente durante el *impasse* mencionado -hasta el punto de suscitar el interés de **Luc Besson**-, no brilla en *El huérfano de las estrellas* más allá de la ambientación eficaz. De hecho, prolifera las viñetas y el diálogo.

El sentido de la maravilla queda sustituido por la cotidianeidad de lo fantástico: usos y costumbres galácticos a la francesa, demasiado cercanos y coloquiales. ¿También es el cosmos una aldea global?

El argumento es un pretexto que motiva el deambular espacial para fijar esta vez el acento crítico -jocosos pero superficial- en la industria del ocio audiovisual, la metodología educativa y la actual oferta laboral entre otras lacras sociales. Si bien Valerian define la faceta más desdramatizada de **Christin**, la ironía que lo sazónaba se convierte decididamente en sátira, incluso autorreferente y de fácil extrapolación -quizá demasiado- casi una comedia familiar. Lo que, plasmado con dibujo funcional y ágil, evidencia el afán narrativo por encima de un quehacer estético que, sin embargo, caracterizaba la serie. Nuevo enfoque, sí, o quizá un mero y apresurado divertimento.

Pero ¿apresurado tras dos años de trabajo?

Yexus

Koolau el leproso de **Carlos Giménez**.

Guerra de clanes es una historia basada en el concepto creado por **Matt Wagner**, pero que se puede entender perfectamente a pesar incluso de no saber absolutamente nada sobre Grendel.

Porque de lo que esta obra nos habla realmente es del amor, del odio, de la confianza, de la traición, del dolor, de la indiferencia ante el dolor ajeno, de la vida, de la muerte... y, en definitiva, de todos esos factores que contribuyen a que la gente se mate entre sí.

Darco Macan, el guionista, muestra una sorprendente capacidad para crear personajes poderosos y de personalidad compleja, y una capacidad todavía más asombrosa para, una vez matizados perfectamente, destruirlos completamente: eliminarlos de un plumazo, sin aparentemente la intensidad dramática que parecían merecer por su entidad, de la misma manera que muere la gente que no es de papel; principio que también aplica para la acción que siempre va evolucionando hacia donde menos esperas.

Mucho más difícil es definir a **Edvin Biukovic**, un dibujante que aparentemente no hace nada del otro mundo para ofrecer algo muy cercano a la perfección -tras darle muchas vueltas el único autor con el que encuentro similitudes en la concepción del dibujo sería **Jose Luis García López**.

Se trata de un dibujante muy visual, que sabe dotar de movimiento a sus dibujos y que presenta un gran dinamismo a la hora de narrar utilizando esquemas de montaje muy cuidados. No creo exagerar si digo que *Devils & Deaths* constituye para mí uno de los referentes del concepto de obra maestra.

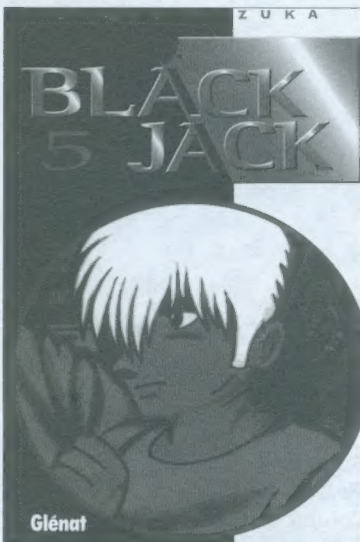
Norman Fernández

BLACK JACK Osamu Tezuka Editorial Glenat

Teniendo en cuenta que **Osamu Tezuka** es el padre de la historieta y la animación japonesa, y que es una figura enormemente influyente en la cultura de su país, resulta muy curioso que tras tanto supuesto boom del manga, hayamos tenido que esperar hasta ahora para leer un tebeo suyo en este país.

Black Jack es una obra que bebe en los conocimientos de medicina de su autor para presentarnos una serie de casos médicos profundamente melodra-

máticos a los que se enfrenta directa o indirectamente un misterioso cirujano sin licencia llamado *Black Jack* y que cobra un millón de dólares por operación. Son historias cortas que recordarí-



an a antiguas series televisivas como *Centro Médico* o *Marcus Welby* si estas estuvieran realizadas por algún genial director de lo desahogado como podría ser el gran **Douglas Sirk**.

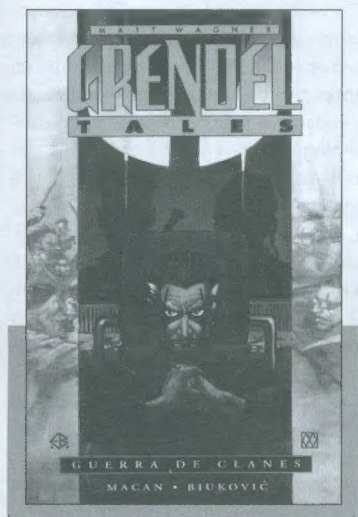
Fiel reflejo de la reaccionaria cultura japonesa de los años setenta, por sus páginas desfilan cocineros mancos que usan manos ajenas para seguir con su trabajo, mujeres que pierden su femineidad al extirpárseles los ovarios, transplantes de cerebros entre hijos de ricos y pobres... cada historia es un fresco sentimental de deseos insatisfechos, aspiraciones frustradas y resignación ante lo inevitable.

Un eterno quiero y no puedo contado con enorme talento y una imaginación que se las arregla para que cada historia, cada caso médico, sea más sorprendente aún, si cabe, que el anterior.

Black Jack proporciona horas de diversión e incredulidad, demostración palpable de que Tezuka era un narrador en estado puro. Es un manga que debería leer todo aficionado al cómic. Aunque es muy probable que no guste a todos, hasta sus mayores detractores reconocerán su talento de narrador, preparándose para obras que serán más de su gusto -como su *Adolf*. Los que sí lo aprecien, descubrirán -oh, milagro de milagros- que tienen un tebeo más con el que disfrutar cada dos meses.

Siempre y cuando no consideren repetitivo el esquema argumental, que lo es, para qué negarlo.

Lorenzo F. Díaz



GRENDDEL TALES: Guerra de Clanes Darko Macan & Edvin Biukovic Planeta De Agostini

Debo reconocer que estoy realmente emocionado por el hecho de que se publiquen finalmente por acá los *Grendel Tales* de los croatas **Darco Macan** y **Edvin Biukovic**. Y lo estoy porque, si para todo lector hay momentos que dejan una especial huella, para mí uno de esos fue cuando descubrí esta obra; una huella que, por naturaleza e intensidad del impacto, diría que es muy similar a la que me produjo en su día



Supergirl
Peter David & Gary Frank
Volumen 1
Editorial Vid

En esta primera entrega de la nueva colección de Supergirl -que recopila los números 1 al 4 USA- **David** y **Frank** acometen la difícil tarea de relanzar la versión postcrisis de este personaje, que hasta ahora no había despertado excesivo interés ni entre los autores ni lectores.

Y lo logran haciendo algo que a priori parecía complejo: recrear a la protagonista, dándole por fin una identidad propia -como Linda Danvers-, pero respetando a la vez su origen tal y como **Byrne** lo concibió durante su etapa en Superman.

Frente al carácter cósmico y deslumbrante de las aventuras del Hombre de Acero, **David** opta por un entorno más cerrado e intimista: una típica, pequeña y anónima ciudad rural americana -similar a la Smallville de Superboy- bajo cuya idílica apariencia uno puede encontrar cultos satánicos, sacrificios rituales, demonios de otra dimensión, catástrofes naturales o grotescos villanos empeñados -cómo no- en dominar el mundo.

Sin ser su obra maestra, **David** realiza un excelente trabajo, apoyado en el talento de **Gary Frank**, un artista británico con el que ya había colaborado en las páginas de The Hulk. Su estilo se caracteriza por unos lápices fríos, casi cortantes, de trazos limpios y firmes -similar al de su compatriota **Brian Bolland**- unido a una puesta en escena

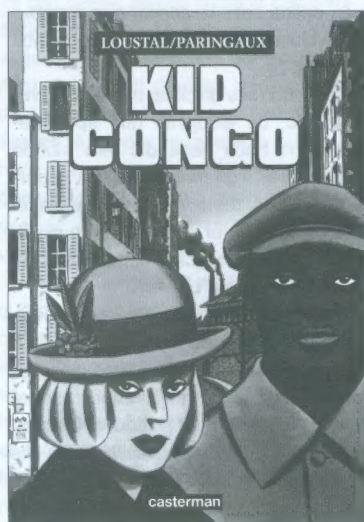
que, si bien resulta algo estática y poco espectacular, gana en cambio en claridad narrativa.

A esto hay que sumar su habilidad a la hora de plasmar físicamente a los personajes, humanos y no humanos -su gorila Drodd es uno de los simios mejor dibujados que se pueden ver en un cómic-.

Peter David realiza, pues, un buen punto de arranque para la colección, con un personaje completamente remozado, atrapado entre su doble personalidad, humana y superheroica. Un más que interesante plantel de secundarios. Y un argumento que, sin ser muy original, resulta fresco y divertido.

A la espera de ver lo que ocurre en los siguientes números, se trata de un excelente comienzo para uno de los mejores cómics de superhéroes del momento.

Alejandro Fernández-Caveda



Kid Congo
Paringaux & Loustal
Editorial Casterman

Uno de los mejores equipos de guionista y dibujante de los años 80 nos presenta su última obra, la triste historia de una pareja que huye de África a París escapando de un crimen. Triste historia de odios, desprecios, humillaciones, pequeñas alegrías para enfatizar mucho más la caída posterior, pero a pesar de todo una impactante demostración de lealtad por encima del amor, de que la muerte a veces es el terrible e injusto último deseo de un amor mal entendido.

Los trabajos que conozco de esta

pareja detrás de una calidad fuera de dudas -*Cœurs de Sable*, *Barney et la note Bleue*-, siempre cargados de unas emociones intensas, pero en el que el triunfo solo existe para contrastar con el fracaso final, son cómics difíciles de digerir en el sentido del entretenimiento, de la diversión placentera -no les imagino contando un chiste-. Cuesta recuperarse cuando estos autores te meten de tal manera en la piel de los personajes, que llegas a hacerlos tuyos y sentir lo que sienten, con esos cortos e impactantes finales, epílogos maravillosos de tristeza, de abatimiento, pero siempre con una luz al final del camino. Esto es algo que a **Paringaux** y **Loustal** les resulta muy fácil de hacer, pero que no es moneda común en el mundo de la historieta.

La prosa de **Paringaux** es minuciosa, constante y descriptivamente perfecta. Es redundante en ocasiones cuando leemos lo mismo que vemos en los dibujos de **Loustal**, pero no molesta en absoluto, porque se complementan acertadamente.

No hay detalles innecesarios, lo que vemos es lo que necesitamos. La tonalidad apagada del álbum nos sumerge en un cómic de naturalezas muertas, de miradas que aceptan el destino, no existe ningún color vivo, los ambientes son fríos hasta en el Congo, en contraste con ese calor que lleva a los personajes a ese crimen de las primeras páginas. **Loustal** es dibujante de silencios, atmósferas, casi diría que es el dibujante de ambientes, con un cuidado en los fondos y la arquitectura digno de destacar. Su trazo ha evolucionado en dureza y a su vez en soltura, y sus colores de siempre han sido un toque de calidad, cada viñeta suya es un cuadro.

Kid Congo es la vuelta tras unos años de **Paringaux** y **Loustal**, dos artistas que hacen del drama intemporal algo hermoso de disfrutar, y que aquí no han tenido la suerte que se merecen. Giramos la vista al otro lado del charco para buscar cosas pretendidamente novedosas pero más vistas que el TBO, cuando nuestros vecinos siguen creando obras memorables.

Javier Riva



"Gaiman es una estrella.
Construye historias como
un cocinero demente podría
crear un pastel de bodas,
poniendo capa sobre capa,
incluyendo todo tipo de dulces
(y amargos) en la mezcla."

CLIVE BARKER

"Es una caja de sorpresas,
y tenemos suerte de tenerle en
nuestro medio. Su fecundidad,
unida a la calidad general de
su trabajo, es maravillosa
a la vez que intimidadora."

STEPHEN KING

"Gaiman es un maestro a la hora de
crear y poblar sus propios mundos."

POPPY Z. BRITE

NEIL GAIMAN HUMO Y ESPEJOS

Tras **THE SANDMAN: EL LIBRO DE LOS
SUEÑOS** y **BUENOS PRESAGIOS**,
la **Colección Brainstorming**
presenta **HUMO Y ESPEJOS**,
una antología de relatos
cortos de **Neil Gaiman**.

PRÓXIMAMENTE.

NORMA
Editorial



